
¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
AMSTRAD | SINCLAIR | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
ANIVERSARIO
BENDITA GAME BOY
DESDE TETRIS A POKÉMON: NUESTRO HOMENAJE A LA REINA DE LAS PORTÁTILES
25 AÑOS
Nintendo GAME BOY
ASÍ SE HIZO
GOLDEN AXE
CÓMO TOLKIEN Y ARNIE INSPIRARON EL CLÁSICO RECREATIVO
LOS JUEGOS MÁS DIFÍCILES
CUANDO LLEGAR AL FINAL SÓLO ES CUESTIÓN DE FE
SCALING EN LOS BOLSILLOS
ATARI LYNX
EPYX SE ADELANTÓ A SU TIEMPO
YO CONTRA EL BARRIO
LA GUÍA DEFINITIVA DE LA TOLLINA
FORGOTTEN WORLDS
CAPCOM, EN ESTADO PURO
KNIGHT LORE
EL MITO DE ULTIMATE CUMPLE 30 AÑOS



EDITA AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.



Director General: **Manuel del Campo**
Director del Área de Videojuegos: **Javier Abad**
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**
Marketing: **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales: **Jessica Jaime**
Equipo Comercial: **Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan y Estel Peris**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777 Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

SUMARIO


>> **Retro Gamer 8** De la gallina viejuna se hace buen caldo



RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



Golden Axe

Repasamos la historia de este mito de los recreativos.

08

LOCOS POR





Golden Axe es solo un ejemplo de nuestro amor incondicional a Sega. Lo demostramos recordando algunas de sus obras más logradas, de Comix Zone a Altered Beast. Sin olvidar a Alex Kidd.



Knight Lore

El clásico de Ultimate cumple 30 años y le rendimos honores en compañía de sus rivales.

110

60

Game Boy

Retrospectiva de la portátil más legendaria de todos los tiempos.



Atari Lynx

Perdió la batalla frente a Game Boy, pero era una bestia tecnológica.

42

retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

DE LAS ESCASAS SORPRESAS DEL E3

GRIM FANDANGO, EL CLÁSICO DE LUCASARTS, RESUCITARÁ EN PS4 Y PS VITA.

Después de vivir una feria prácticamente seca de novedades dadas las numerosas filtraciones, la conferencia de Sony nos trajo la excelente noticia de la remasterización HD de *Grim Fandango.*, uno de los clásicos más recordados de la extinta LucasArts. No se ha confirmado su fecha de salida, ni qué sistemas la recibirán además de PlayStation 4 y Vita, ni tampoco si tendremos el gustazo de poder adquirirla en formato físico (damos por hecho el digital), aunque no vamos a ponerle ningún pero al regreso de Manny Calavera tras no saber nada de él en los últimos quince años (si exceptuamos la reedición de 2006). Considerada como una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos y la que cerró la época de gloria del género, su original historia e innovador apartado técnico rompieron con casi todo lo visto anteriormente, algo que Tim Schafer quiere recuperar para que jóvenes y talluditos disfruten de nuevo con una de sus creaciones más inolvidables.

¿Será el primero de los clásicos de LucasArts en regresar de entre los muertos? Ojalá. Algunos daríamos un brazo por jugar al *Zak McKracken* desde la pantalla de PS Vita.

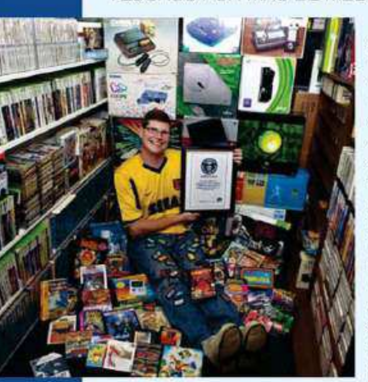
» Manny Calavera volverá de entre los muertos, nunca mejor dicho.



» Esperemos que el remake HD mejore el control de Manny, respecto al original.

LA MAYOR COLECCIÓN CAMBIA DE DUEÑO

EL MAYOR COLECCIONISTA DEL PLANETA VENDE SUS TESOROS POR MÁS DE MEDIO MILLÓN DE EUROS.



Michael Thomasson, de 43 años de edad, y residente en el estado de NY era el poseedor de la colección de videojuegos más grande del mundo, con 10.607 juegos, además de una ingente cantidad de sistemas. Michael se ha deshecho de su colección a través de subasta, al parecer por compromisos familiares, a los que podrá hacer frente gracias a los 550.000 € de la puja ganadora. La lucha en la subasta la mantuvieron dos desconocidos, aunque el fundador de Oculus VR llegó a pujar con 67.000 euros y se retiró cuando el precio se disparó. Sólo queda por saber a cuánto ascenderán los gastos de envío de las alrededor de tres toneladas que se estima pesa la colección.

UNA HISTORIA CON UN FINAL AGRIDULCE

NO TIRES TU SNES A LA BASURA, QUE SIGUEN LANZANDO JUEGOS PARA ELLA. ESTE, CON 20 AÑOS DE RETRASO.

Dorke and Ymp era un plataformas programado para SNES y casi finalizado en la primera mitad de los 90. Su desarrolladora (la sueca Norse) carecía de licencia Nintendo y buscó un editor, algo que no llegó a buen puerto y provocó que el juego nunca fuera publicado.

» 20 años después, siguen apareciendo juegos inéditos para SNES como este.

Veinte años después, Piko Interactive (empresa conocida por haber lanzado recientemente algunos cartuchos para SNES) ha contactado con quien programó el juego y ha conseguido finalizarlo al 85% tras un profundo trabajo sobre el código fuente, por lo que sólo queda solucionar los bugs y otros detalles. Algo que, lamentablemente, no verá hecho realidad el diseñador del juego, ya que Jim Studt falleció el pasado mes de abril a los 42 años de edad.



RetroN 5: SENSACIONES CONTRAPUESTAS

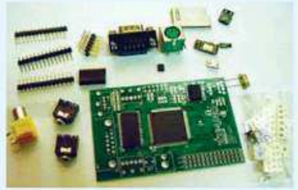
LA MÁQUINA DE HYPERKIN DEBUTA EN EE.UU. COSECHANDO CRÍTICAS Y ALABANZAS.

Tras casi un año de retraso con respecto a la fecha originalmente anunciada, la RetroN 5 ya está disponible en el mercado norteamericano y se espera que llegue a Europa pasado el verano. Lo cierto es que la noticia, inicialmente muy bien recibida, se ha ido tornando a gris según se han conocido las primeras reviews y comentarios de los usuarios que han conseguido echarle el guante a una unidad.

La fuente de las primeras críticas vino de los propios retrasos, algo que Hyperkin (su fabricante) no logró explicar correctamente y llevó a rumores de cancelación y problemas no resueltos a tiempo, aunque el verdadero palo ha sido el incremento en el precio, que de unos atractivos 100 dólares ha pasado a 140 a última hora (suponemos que en Europa la veremos a la misma cifra, pero en euros). Otro "pero" lo tenemos en el corazón de la máquina ya que, a diferencia de otras consolas del mismo fabricante, esta no ejecuta nuestros viejos juegos por hardware, sino que lo hace vía emuladores, concretamente en un sistema basado en Android. Eso sí, también es justo decir que la calidad de imagen y sonido, así como la fidelidad de la emulación, es muy alta y la lista de juegos que no funcionan previsiblemente será reducida a través de actualizaciones del firmware.

Detalles adicionales que tampoco han gustado recaen sobre la incompatibilidad con los cartuchos flash (como los populares Everdrive, aunque se espera que esto también se solucione a través de actualizaciones, probablemente a manos de terceros) y el aspecto "plastiquero" de la máquina. El pad también es mejorable, aunque siempre existe la opción de usar los mandos originales de MD, NES y SNES, gracias a los seis puertos que incluye. Aún así, la tentación de poder revivir en televisores HD (gracias a los diversos filtros gráficos que incorpora) nuestros juegos favoritos (también soporta cartuchos originales de Famicom, Super FC, GB, GBC y GBA) es demasiado grande.





» Si esta imagen te causa escalofríos, siempre podrás llamar a algún colega con un curso CCC en electrónica.

EL SPECTRUM DE BOLSILLO

EL MÍTICO ORDENADOR DE SINCLAIR, EN VERSIÓN MINI.

Saludad al ZX-Uno, una placa capaz de replicar todos los modelos de Spectrum. Su tamaño es idéntico al de un Raspberry Pi. Posee salida de video compuesto, conexión de joystick tipo Atari, entrada para teclado PS/2, salida y entrada de audio vía doble jack de 3,5 mm. y puerto para tarjeta SD (estas dos últimas tomas permitirán la carga de programas en formato TZX y TAP, respectivamente).

Todavía está en fase de prototipo y no hay fecha de lanzamiento, aunque se estima que costará entre 30 y 40 euros. Se venderá en formato kit (placa y conectores, pero estos sin soldar) y habrá una tirada inicial muy corta.



¿LA VUELTA DE UN MITO?

VAMPIROS, COLEGIALAS Y TONELADAS DE FMV...TODO UN CLÁSICO DE LOS AÑOS 90, A PUNTO DE RESUCITAR.

Uno de los títulos más polémicos de esta industria, no ya sólo para Mega-CD (y luego en 32X, 3DO, PC y Mac) sino a lo largo de toda la extensa época pre-32 bits, fue *Night Trap*. Su apuesta por basar la jugabilidad en escenas de video le dio un parecido demasiado fiel a la realidad y, aunque su argumento y desarrollo eran de lo más absurdo, sirvió para provocar (junto a juegos como *Mortal Kombat, Lethal Enforcers* o *Doom*) las famosas audiencias por el control de contenidos ante el Congreso de los Estados Unidos.

Dos décadas después de todo aquello, su creador ha afirmado que *Night Trap* va a ser relanzado y que está en conversaciones muy avanzadas para conseguirlo. James Riley se quedó con los derechos del título y ha conservado el material audiovisual original durante todos estos años, por lo que la vuelta de los vampiros ninja parece asegurada.



» Aunque parezca mentira, echaremos de menos aquellas secuencias de vídeo pixeladas. Tenían su encanto.

Así se hizo...

GOLDEN AXE

Inspirado por las andanzas de cierto cimmerio con la cara de Arnie Schwarzenegger, Golden Axe fusionó la mecánica de un brawler con la fantasía épica occidental. Hablamos con Makoto Uchida, padre de este clasicazo recreativo.



LOS DATOS
- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: SEGA
- LANZAMIENTO: 1989
- PLATAFORMAS: COIN-OP, VARIOS
- GÉNERO: ARCADE

Aquí tenéis, oh amantes del retro, una pregunta con miga: ¿Quién llegó antes a los salones recreativos: *Final Fight* o *Golden Axe*? Ambos hicieron su aparición en 1989, pero a algunos les sorprenderá descubrir que *Golden Axe* se adelantó unos meses al brawler de Capcom, durante el verano de aquel año. Aunque *Final Fight* causaría mucho más impacto, lo que se tradujo en un desfile de imitadores, el arcade de Sega desplegaba una temática irresistible. Con sus guerreros armados con hachas, sus amazonas con ombligos al aire y aquellos jinetes a lomo de dragones, *Golden Axe* evocaba clasicazos de videoclub ochentero, del calibre de *El Señor de las Bestias* o *Conan el Bárbaro*. Sus impresionantes ataques mágicos eran capaces de barrer de un plumazo a todos los enemigos en pantalla, mientras recorríamos escenarios tan demenciales como una ciudad construida sobre el caparazón de un tortuga o el lomo de un águila gigante en pleno vuelo. Aquello nos dejó impactados. Después de todo, Mike Haggar nunca tuvo ocasión de trepar a la grupa de un monstruo con patas y pico de pollo (un viejo conocido de *Altered Beast*) para zumbar a una pareja de esqueletos vivientes.

El reciclaje del bizarrian pollero no sorprende si tenemos en cuenta que *Golden Axe* fue el segundo retoño de Makota Uchida, tras el mencionado *Altered Beast*. "Cuando estabámos finalizando el desarrollo de *Altered Beast*, nuestro jefe nos pidió que preparásemos un nuevo proyecto," recuerda Uchida. "Nos sugirió crear un juego de acción que corriera sobre la misma placa que *Altered Beast* (System 16), y que tuviera una mecánica similar al *Double Dragon* de Technos, que seguía gozando de una gran popularidad. Mi idea fue crear un *Double Dragon*...que no fuera un *Double Dragon*. Technos era un rival con mucha experiencia, y unos cuantos *Kunio* sobre las espaldas, y no tendríamos posibilidad de competir con ellos en su propio terreno. De vernos obligados a competir con alguien, que fuera contra uno de los mayores éxitos para consola: *Dragon Quest*. Así que me puse a pensar cómo combinar la mecánica de *Double Dragon* con el universo de espada y brujería, y así acabé dando forma al concepto de *Golden Axe*."

Lo que surgió fue una visión, a medio camino entre Oriente y Occidente, de la fantasía épica, salpimentada con un poco del espíritu del rolazo de Enix y unas gotas de cultura pulp. Aquello supuso una refrescante alternativa a las peleas barriobajeras de *Renegade* y *Double Dragon*. "Mi padre amaba las películas de acción y solía verlas con él", confiesa Uchida. "Durante el desarrollo de *Golden Axe*, alquilé una copia de *Conan* y la ví una y otra vez hasta que machaqué la cinta. También me inspiré en *El Señor de los Anillos*. Compré un montón de libros de ilustraciones sobre la Tierra Media y las utilizamos como referencia. Si pudiera, ¡votaría a Gandalf como presidente!"

MOMENTO MÍTICO



#1
LA MANO DEL DESTINO

Desde el principio, *Golden Axe* nos prepara para un festín de muerte y escenarios grotescos. Ahí estaba esa pantalla de selección de personaje, con los tres héroes reposando sobre la mano de un esqueleto.





ELIGE A TU GUERRERO

El trío protagonista de Golden Axe. ¿Cuál era tu favorito?

AX BATTLER

■ El héroe principal de *Golden Axe* tenía un nombre peculiar, ya que portaba una espada en lugar de un hacha (Axe). Era el personaje más equilibrado del trío, con un ataque cuerpo a cuerpo decente y magias potentes.

GILIUS THUNDERHEAD

■ Aunque a priori resultaba el menos atractivo, se convirtió rapidamente en el favorito de los parroquianos de los recreativos, gracias a la potencia de su hacha. Eso sí, desplegaba las magias más pochas del trío.

TYRIS FLARE

■ Tyris era el personaje más flojo a la hora de repartir mandobles, pero su patada aérea era ideal para detener en seco a enemigos trotones. Su magia de fuego era demoledora, sobre todo al alcanzar el nivel 6, con aquel pedazo de dragón.

CONOCE A TU ENEMIGO

ALEX

■ Tras perder a sus familiares a manos de Death Adder, ver morir a su amigo Alex fue la puntilla definitiva para nuestro trío de héroes, dispuestos a cobrarse justa venganza.

BAD BROTHERS

■ Esta pareja de gigantes alopécicos nos esperaban al final de la primera fase. Armados con enormes mazos, nos recibían a carjadadas.

HENINGER

■ Todos los brawlers necesitaban sicarios anodinos, y Heninger cumplía perfectamente ese papel. Volverías a encontrarte con él una y otra vez.

LONGMOAN

■ Como Heninger, se dejaba caer una y otra vez por todos los niveles. No era muy peligroso, pero con una de sus carreritas podía empujarte al abismo.

BITTER KNIGHT

■ Este caballero llegaría a aparecer por partida doble, con vistosas armaduras rosas. Su espada era imparable.

STORCHINAYA

■ Estas amazonas tenían la irritante virtud de cargar con sus hachas a la mínima ocasión, descabalgándote de ese bizarrian al que le habías cogido tanto cariño.

SKELETON

■ Todo un homenaje a los esqueletos de Ray Harryhausen, eran el enemigo más odiado del juego. A la mínima te encajaban un combo de espada y escudo que te dejaba silbando.

DEATH ADDER

■ El nombre le venía como anillo al dedo. Una montaña de músculos armada con el hacha dorada que da título al juego, que además se permitía el lujo de rematarte con magia cada vez que te acertaba con el filo del Golden Axe. La mejor táctica para acabar con él era echarle al borde de la pantalla y dedicarse a realizar ataques en salto sobre él.



» [Arcade] Algunos de los gritos digitalizados están extraídos de *Acorralado* y *Conan el Bárbaro*. Sega no se cortaba un pelo.

MOMENTO MÍTICO

ALEX....

#2 LA MUERTE DE ALEX

■ No sabemos si Uchida tiene algo en contra de la antigua mascota de Sega, Alex Kidd, pero *Altered Beast* mostraba lápidas con su nombre y en *Golden Axe* el primer personaje en morir se llama Alex. ¿Casualidad?

Aunque la premisa del juego no es muy tolkiana, como argumento de peli serie B es estupenda., En el fantástico reino de Yuria, un sádico villano llamado Death Adder ha capturado al rey y su hija, y los mantiene prisioneros en su castillo. También se ha hecho con Golden Axe, el emblema mágico de Yuria, y amenaza con destruir a la familia real si el populacho no le acepta como su divino líder. Así arranca la aventura de tres misteriosos guerreros, cada uno con sobrados motivos personales para ansiar la muerte de Death Adder.

Desde el principio, el equipo de Uchida optó por imitar uno de los puntos fuertes de *Double Dragon*: el juego cooperativo, con la novedad de dar a los jugadores la oportunidad de elegir entre tres guerreros: un bárbaro como personaje central (Ax Battler), una amazona (Tyris Flame), y un enano (Gilius Thunderhead), poseedor del arma más contundente del juego. "Quería mantener el equilibrio entre el héroe y los dos personajes de apoyo", nos comenta Uchida. "Quisimos distinguir a los personajes dotándoles de habilidades bien diferenciadas. Uno era capaz de desencadenar las magias más potentes (Tyris), mientras que el otro era demoledor en el combate (Gilius)." ¿En algún momento barajó Uchida y su equipo el juego simultáneo para tres jugadores? "Lo estuvimos considerando, pero nos vimos obligados a desechar la idea debido a las limitaciones del hardware", responde. "Sólo podíamos operar en pantalla seis personajes a la vez, incluyendo enemigos. Pero cuando se nos dio la oportunidad de desarrollar la secuela, *Revenge Of Death Adder*, la mayor potencia de la placa (System 32) nos permitió incorporar cuatro jugadores simultáneos"

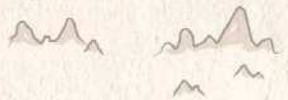
Los brawlers eran, por naturaleza, simplistas y repetitivos, algo que han heredado títulos más modernos como *Castle Crashers*. Pero el equipo de Uchida logró imprimir variedad a los ataques, hasta el punto de poder lanzar a los enemigos por los aires o canearles

» [Arcade] El bizarrian pollero regresó del mundo de *Altered Beast* para repartir coletazos a go-gó.



» [Arcade] Ax y Gilius llegan a tiempo para la barbacoa anual de Turtle Village.







BATALLA DE CAJAS

Golden Axe tuvo carátulas para todos los gustos. Algunas de ellas, terribles.

GENESIS
■ Los americanos, como siempre, dando la nota. Esta portada parece sacada de un cómic de dos duros.



8-BIT/16-BIT
■ Con un toque muy Conan, al menos refleja una de las situaciones del propio juego. Aunque el barbas ese sobra.

MEGA DRIVE
■ Japoneses y europeos compartimos esta imagen, con un Ax petado, incapaz de bajar los brazos.

PC ENGINE CD-ROM
■ Un port horroroso, aunque la carátula, dominada por el kanji "Senpu" (Battle Axe /Hacha de Batalla) tenía su encanto.



PS2
■ Lo mejor era la carátula, sin ninguna duda. Porque lo que nos esperaba dentro era de pesadilla.



MASTER SYSTEM
■ Fueron honestos al presentar a Ax en solitario, como sucedía en MS.

> "Durante el desarrollo de Golden Axe alquilé una copia de Conan, y la vi una y otra vez hasta machacar la cinta" Makoto Uchida

en la cabeza con el pomo de la espada. Dar dos golpes de joystick en la misma dirección permitía a nuestro personaje correr y realizar cargas con el hombro, la pierna o el casco (dependiendo del personaje que llevásemos), lo que además podía combinarse con el salto para realizar un ataque aéreo absolutamente demoledor. Si además pulsábamos los botones de ataque y salto al mismo tiempo nuestro personaje realizaba un movimiento de 180° con el que fulminar a los enemigos que se nos acercaban por la espalda. Si lográbamos hacerlo cuando estos estaban en pleno trote hacia nosotros, uno alcanzaba una sensación de poderío indescriptible.

Golden Axe fue uno de los brawler pioneros en el uso de armas, pero esto les provocó no poco quebraderos de cabeza durante el desarrollo, como nos desvela Uchida. "La clave en los juegos de este tipo radica en controlar la distancia que hay entre tu personaje y el enemigo y atacar en el momento correcto. Es muy parecido a batear la pelota en el béisbol. (...) Pero al poner un arma permanentemente en las manos de tu personaje, corríamos el riesgo de dar demasiado alcance a sus ataques, de hacerle demasiado poderoso. Además, nos vimos obligados a hacer los personajes más pequeños, para no ocupar demasiada pantalla de juego. Por estas razones en la mayoría de los brawlers los jugadores combaten a puñetazo limpio, como en *Altered Beast*. Pero estábamos decididos a dotar de armas a los protagonistas de nuestro juego, para marcar diferencias con *Double Dragon*. Así que ajustamos el recorrido de las armas para limitar su alcance. Tuvimos que reducir las dimensiones de los protagonistas, pero a cambio aumentamos la escala de los jefazos y el tamaño de las magias."

Los hechizos del trío protagonista eran impresionantes, desde las explosiones provocadas por Ax, pasando por los rayos de Gilius y la más devastadora magia de Tyris: una cabeza de dragón que ocupaba literamente toda la pantalla de juego mientras vomitaba fuego. Cada uno de nuestros héroes tenía que ir recogiendo pociones mágicas con las que rellenar su barra de hechizos. Para ello era preciso patear a los gnomos que iban apareciendo durante las fases, o bien en el transcurso de los intermedios, cuando nuestros héroes descansaban alrededor de una hoguera. Calibrar el mejor momento en el que desencadenar las magias, ya sea cuando tenías pocas pociones (lo que implicaba hechizos más pochos) o reservarlas hasta llenar la barra de hechizos, para invocar a la madre de todas las magias, añadió un elemento de estrategia bastante reseñable para tratarse de un brawler.

"Basamos las magias en los elementos, pero dejamos fuera el agua, porque habría pegado más como hechizo curativo, más que de ataque".

Otro aspecto memorable de *Golden Axe* fue la incorporación de criaturas a modo de monturas. La primera en aparecer, conocida como Chicken Leg o Cockatrice, ya había hecho su aparición en *Altered Beast* como

▶

MOMENTO MÍTICO

#3 LOS CHULOS GIGANTES
■ El primer par de jefazos a los que nos enfrentábamos no se cortaban un pelo a la hora de mostrarnos su desprecio. Seguían echándose unas risas mientras despedazábamos a sus compadres. Menudo cuajo, oiga.



MADE IN UCHIDA

ALTERED BEAST
PLATAFORMA: COIN-OP
AÑO: 1988

ALIEN STORM
PLATAFORMA: COIN-OP
AÑO: 1990

GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER
PLATAFORMA: COIN-OP
AÑO: 1992

MOMENTO MÍTICO

#4 TURTLE VILLAGE
■ Un mapa mostraba nuestros avances y nos desvelaba la auténtica naturaleza de algunos escenarios. Por ejemplo, el de este pueblo construido a lomos de una tortuga gigante. Sobre el caparazón hasta crecían árboles.



» [Arcade] Gilius desencadenando la furia de Thor.



» [Arcade] Los calvos atacan de nuevo



» [Arcade] Tyris era de armas tomar

» [Arcade] Ax desencadenando una magia de pacotilla.

enemigo. Más adelante, los jugadores se verían las caras con dos clases de dragones, que nuestros héroes podían montar tras descabalgar a sus jinetes de un certero golpe de espada o hacha. Sobre sus lomos podías lanzar llamadas o arrojar bolas de fuego, dependiendo de la raza del dragón. "La idea surgió de uno de los bocetos del equipo artístico. En él se veía a un personaje cabalgando sobre un monstruo que llevaba una silla de montar. Al verlo me dije: podríamos utilizar esto dentro del juego..."

Hablando de bestias fantásticas, le preguntamos a Uchida por qué decidieron no incluir monstruos como enemigos, como hicieron en *Altered Beast*, en lugar de caballeros con armadura y los gigantes que aparecen en *Golden Axe*. "Tuvimos que desechar detalles menores durante el desarrollo, pero basicamente todo lo que aparece en el juego es lo que pensamos desde el primer momento. Me sorprende que te hayas dado cuenta de ese detalle. Fue totalmente intencionado. Estábamos decididos a darles a los enemigos el mayor aspecto humano posible. Queríamos mantenernos fieles a la idea de enfrentar humanos contra humanos.

La coin-op se guardaba una alucinante sorpresa tras la muerte de Death Adder. Durante los créditos finales, la placa rompía la cuarta pared (al estilo del inolvidable final de *Sillas de Montar Calientes*), y todo el elenco de *Golden Axe* saltaba del mueble recreativo, aterrorizando a los chavales que estaban jugando con ella e iniciando una delirante persecución por una metrópolis ochentera, a lo Benny Hill. "Me gustan los finales graciosos. Es algo que se puede comprobar al acabar *Altered Beast* o *Alien Storm*", confiesa Uchida. "En *Golden Axe* los personajes traspasan la pantalla, porque es lo que querría que pasara. Seguro que cuando eras niño habrías querido ver a tus personajes favoritos de series de TV o videojuegos salir de la pantalla...¿Verdad?" Uchida desvela además las razones que llevaron a bautizar la recreativa en Occidente con el título de *Golden Axe*. "El nombre del juego cambió tres veces. Originalmente se llamaba 'Battle Axe'. A todos los miembros del equipo de desarrollo nos encantaba ese nombre, pero tuvimos que desecharlo por problemas de licencia. El siguiente título que barajamos fue 'Broad Axe'. No presentaba ningún conflicto legal, y se parecía bastante al original japonés, así que proseguimos con el proyecto bajo este nombre. Pero justo al final del desarrollo, el presidente de Sega USA vió el hacha de Gilius, que era de color amarillo. Pensó que era de oro y dijo que 'Golden Axe' debería ser el título del juego, aunque a nosotros no nos gustaba. Cambiamos el color del hacha de Death Adder, que pasó de plateado a dorado, y modificamos la trama para adecuarla al nuevo nombre.

El éxito de la recreativa recompensó los esfuerzos de sus creadores, que tardaron un año en llevar a cabo el proyecto. Al igual que hizo con *Altered Beast*, Sega no dejó pasar la oportunidad de adaptar la coin-op a Mega Drive. Salvo por pequeñas diferencias, la conversión era soberbia, e incluso se permitió el lujo de añadir un nivel extra, culminado con un nuevo jefazo, Death Bringer. Aunque en realidad era el mismo Death Adder con otros colores. "Asesoré al equipo encargado de la conversión. Era una excelente adaptación. Si tuviera que censurar algo, sería el propio Death Adder, que debería haber quedado mucho mejor. Le habría dado otro nombre y una apariencia que fuera mas allá de un simple cambio de colores. Era el jefe final y debería haber sido mucho más impresionante". Sega también lanzó un port para Mega CD, con animaciones mejoradas pero sin juego cooperativo, y una conversión bastante capada para Master System, con Ax Battler como único personaje seleccionable. Virgin Interactive obtuvo los derechos para producir las adaptaciones para Amiga, Atari ST, C64, Amstrad CPC y Spectrum, obra de Probe Software, en tanto la japonesa Telenet se encargó de firmar la decepcionante versión para PC Engine CD.

La popularidad alcanzada por el cartucho de Mega Drive motivó la

MOMENTO MÍTICO

#6 ARDED, MALDITOS

■ Los hechizos de *Golden Axe* nos brindaron momentos memorables, especialmente en el caso de Tyris Flare y su dominio sobre el fuego, que incluía erupciones volcánicas y un impresionante dragón con mal aliento.

MOMENTO MÍTICO



#5 PATADA AL GNOMO

■ Estos pequeños personajes nos proporcionaban pociones extra, a base de patadas. Por la noche, mientras nuestros héroes dormían, intentaban cobrarse venganza robando parte de nuestro botín mágico.



» [Arcade] El hacha hizo de Gilius nuestro personaje favorito de la recreativa.



» [Arcade] Los puñeteros esqueletos surgían, cual espinillas, del lomo del águila gigante.



"DECIDIMOS DAR ARMAS A LOS PERSONAJES PARA DESMARCAR NUESTRO JUEGO DE DOUBLE DRAGON"

Makoto Uchida

» [Arcade] Death Adder a punto de renacer de entre una pila de cadáveres.



» [Arcade] None shall pass!

MOMENTO MÍTICO

#7 A LOMOS DE BIZARRIANS

■ Además de los ataques de magia, una de las señas de identidad de *Golden Axe* era la posibilidad de utilizar las monturas de los enemigos, los míticos bizarrians, y usarlos en su contra. Incluyendo al pollezno de *Altered Beast*.

aparición de dos secuelas exclusivas para la consola de 16-bit de Sega, aunque Uchida no tuvo nada que ver en su desarrollo. Sin embargo, regresaría a la franquicia con la auténtica secuela recreativa de la saga, el impresionante *Golden Axe: The Revenge Of Death Adder*, que incluía cuatro nuevo personajes seleccionables y unas magias aun más espectaculares que las del original. Con unos gráficos sencillamente espectaculares, muchos fans consideran a esta placa el cénit de la saga. Sega volvería a explotar la franquicia con el anodino *Golden Axe: The Duel* y el terrible *Golden Axe: Beast Rider*, comercializado en PS3 y Xbox 360 en 2008. Pero sin duda, de todos los *Golden Axe*, el original es el que más ha calado en millones de jugadores, que siguen disfrutando de él a través de incontables ports para distintas consolas e incluso móviles. Le preguntamos a Makoto Uchida las razones por las que su brawler sigue siendo enormemente popular, a medida que se aproxima el 25 aniversario de su primera aparición.

"Probablemente es debido a que fue uno de los primeros juegos de acción basados en el universo de la espada y brujería. Las magias eran bastante espectaculares para su época y mucha gente aún recuerdo el asombro que les causó descubrirlas por primera vez en los recreativos." No podemos estar más de acuerdo, si echamos la vista atrás hasta el preciso momento en el que vimos por primera vez aquella cabeza de dragón escupiendo fuego por toda la pantalla, tras ser invocado por una amazona en bikini. Aquello no era algo que se pudiera ver todos los días, ni siquiera en plena edad de oro de los recreativos. *


» [Arcade] Este simpático mapa nos iba narrando, entre fase y fase, el periplo de nuestros héroes.

GOLDEN AXE: LAS SECUELAS



GOLDEN AXE II (1991)

■ Exclusivo de MD, no difiere demasiado del original, con nuestros tres héroes desempolvando sus armas para acabar con un nuevo archienemigo llamado Dark Guld. Se incorporaron algunos movimientos nuevos, aunque las magias eran menos vistosas. Lo mejor, la música, obra de Naofumi Hataya, que posteriormente firmaría la BSO de *NiGHTS Into Dreams*.



GOLDEN AXE WARRIOR (1991)

■ Lanzado para Master System, quizás para compensar el mediocre port del *Golden Axe* original, en realidad era un action RPG, por no decir un clon descarado de *Zelda*. El jugador tenía como misión encontrar nueve cristales mágicos escondidos por Death Adder a lo largo del reino de Firewood. No era muy original, pero acabó siendo muy divertido.



AX BATTLER: A LEGEND OF GOLDEN AXE (1991)

■ Game Gear también disfrutó de su propio spin-off de *Golden Axe, de nuevo* inspirado en otro *Zelda*, concretamente *Link's Adventure*. Un action RPG con una perspectiva cenital durante la exploración, que cambiaba a una vista lateral durante los combates.



GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER (1992)

■ Makoto Uchida volvió a ponerse al frente de un *Golden Axe* en esta espectacular recreativa construida sobre la poderosa placa System 32. Con cuatro nuevos protagonistas, incluyendo una centaura y un gigante, es uno de los brawlers más gloriosos de los años 90.



GOLDEN AXE III (1993)

■ Este lanzamiento para MD, exclusivo para Japón, recibió algunas influencias de *Revenge Of Death Adder*, como personajes más grandes y distintas rutas. Aunque tenía momentos bastante simpáticos y una buena BSO de Hataya, se parecía más a un *Streets Of Rage* que a *Golden Axe*. Decentillo y poco más.



GOLDEN AXE: THE DUEL (1994)

■ El tercer y último *Golden Axe* recreativo abandonó la mecánica brawler para abrazar la lucha One Vs One, a lo *Street Fighter II*. Al estar construido sobre una placa STV, que estaba basada en el hardware de Saturn, Sega no tuvo excesivos problemas para adaptarla a su consola de 32-bit. Lo mejor, jugar como Death Adder.

GOLDEN AXE: BEAST RIDER (2008)

■ Un reboot tan penoso como innecesario que se pasó por el forro el legado de sus antecesores, salvo por la protagonista (irreconocible Tyris Flare) y la posibilidad de cabalgar a lomos de varias criaturas. Los combates eran una castaña, al igual que la traicionera cámara. Tras firmar este desastre, Sega enterró la saga.



MOMENTO MÍTICO

#8

¡TOMA GUIÑO CINÉFILO!

■ En el homenaje más bonito que han dado los videojuegos hacia el gran Ray Harryhausen, nuestros héroes se enfrentaban a unos cuantos esqueletos vivientes, durante el agitado tour a bordo de una colosal águila.

MOMENTO MÍTICO

#9

DEATH ADDER

■ La batalla final contra Death Adder no desentonaría en una película de *Conan*. Tras renacer de entre una pila de huesos, el jefazo final nos daba la del pulpo, a base magias y certeros hachazos. Nos fundió media paga.

DOMINAR EL HACHA

Las mejores y peores conversiones del clásico de Sega

El port de Mega Drive **(1)** es extremadamente fiel al original, salvo por mostrar sprites más pequeños y un sonido más flojo. Incorporó algunas novedades, aprobadas por Uchida, como los modos 'Duel' y 'Beginner' y un nivel extra coronado con duelo contra un tal Death Bringer, aun más correoso que Death Adder. En comparación, la versión Master System **(2)** es atroz. Desapareció el juego cooperativo, y con él Tyris y Gillius (aunque no sus magias) y desplegaba gráficos y sonido pochos.

El port a Mega CD **(3)** también eliminó el multijugador, aunque incorporó mejores animaciones y sonido con calidad CD. La adaptación a GBA **(4)** incluída en *Sega Smash Pack* era realmente pobre. El sistema de colisión era penoso, y el apartado sonoro, un desastre. El port incluído en *Dreamcast Smash Pack* fue otra decepcionante conversión de la versión Mega Drive, con un sonido mediocre. Sega continuó explotando la entrega MD en sucesivos recopilatorios de clásicos, en PC, PS2, PSP, PS3 y Xbox 360. También fue la base para el port diseñado para la PDA Tapwave Zodiac y la versión iOS **(5)** que una vez más sufrió de los problemas derivados del control táctil. Algo mejor quedó la adaptación para WonderSwan Color **(6)**, que desplegaba nuevas animaciones para los combates y una banda sonora decentilla. La maquinita LCD de Tiger sigue siendo una curiosidad para coleccionistas, pero poco más. La peor conversión para consolas la firmó Telenet en PC Engine, con un port en formato CD **(7)** port, con animaciones penosas y unos controles demenciales.

Las conversiones para ordenadores de 8-bit llevaron la firma de Probe con resultados dispares. La entrega C64









> **"Cambiar el color del hacha de Death Adder nos obligo a modificar el guion"**
> Makoto Uchida



MOMENTO MÍTICO

#10 UN FINAL DE ALTURA

■ Tras liquidar a Death Adder, éramos testigos de cómo el reparto de *Golden Axe*, héroes y enemigos, saltaba al "mundo real" desde el interio de la recreativa, ante el pasmo de unos inocentes chavales. Lástima que no lo incluyeran en MD.



(8) tenía una música increíble, gráficos penosetes, mal control, ausencia de cooperativo y un único enemigo en pantalla. Las adaptaciones para Amstrad y Spectrum fueron muy superiores. La de Spectrum **(9)** era bastante decente, con un buen sistema de colisiones y juego cooperativo. La entrega Amstrad **(10)** incluso era superior, con gráficos rebosantes de colorido y el mismo y bendito modo para dos jugadores.

Las cosas pintaron aún mejor en los ordenadores de 16-bit, con Probe una vez más firmando las conversiones. La entrega Amiga **(11)** era brillante, hasta el punto de superar en gráficos a la de Mega Drive. La animación y el scroll eran aun más fluidos, haciendo palidecer además a la máquina de Sega en el apartado sonoro. El control no era tan bueno como en MD, pero fue el único pero que se pudo poner a una versión estupenda, y prácticamente idéntica a la de Atari ST. Curiosamente, el port para PC **(12)** parecía basado en la versión MD, ya que incluía los modos 'Beginning' y 'Duel' modes, aunque se dejó en el tintero el nivel extra. Por desgracia, el scroll y el audio eran infames.

Las mejores conversiones hasta la fecha estan disponibles en Xbox 360 **(13)** y PS3, en sendos ports impecables que incluyen hasta cooperativo on-line. La recreativa y el port MD están disponibles en la Virtual Console de Wii, aunque sin modo on-line. *Golden Axe* también está al alcance de los usuarios de móbiles, aunque con controles demenciales. Sega llegaría a firmar un atroz remake para PS2 **(14)**, lanzado originalmente en Japón bajo el sello *Sega Ages 2500*, y recopilado en Occidente dentro de *Sega Classics Collection*. Una pesadilla poligonal que aún intentamos olvidar.



El Segundón de las Mascotas



Alex Kidd no consiguió llevar su estatus de mascota seguera más allá de la Master System. Stuart Hunt repasa la vida y los juegos del niño-mono más entrañable de los 8-bit de Sega.

Los cameos de Kidd

Alex ha aparecido en unos cuantos juegos míticos de Sega a lo largo de los años...



ALTERED BEAST

■ En el postapocalipsis mágico y transformista de Makoto Uchida, el espectador atento puede encontrarse los nombres de Alex y su novia Stella cincelados en lápidas. ¿Cómo murieron?



» [Master System] *Miracle World* fue candidato a formar parte de la colección Sega Ages, pero se quedó por el camino.

» [Master System] Parte de los combates se resuelven con "Piedra, Papel, Tijeras", o "jan-ken-pon" en japonés, de ahí que el apelativo Janken de ciertos jefes.

Aunque Sega no encontró su mascota hasta el tercer intento, Sonic, sus antecesores Opa-Opa y Alex Kidd son igual de importantes en el devenir de la compañía. Ambos simbolizan el auge como desarrolladora de la Sega de los ochenta: Opa enlaza directamente con la tradición arcade de la compañía, y Alex encarna su batalla por encontrar un lugar en el mercado doméstico.

Opa-Opa era la estrella del cuqui y colorido *Fantasy Zone* (1986), un matamarcianos estilo *Defender*, y se le considera la primera mascota de Sega. Una nave viviente con pies, alas y cuerpo de huevo no es la elección más evidente para una mascota, pero la popularidad de *Fantasy Zone* en Japón, combinada con el carisma de la nave antropomórfica -muy en la onda de *Twin Bee*, todo hay que decirlo- le elevó a la posición de enseña de la Sega de entonces.

Aunque no duró mucho en ese puesto, Sega explotó bien el período Opa. No sólo tuvo cinco secuelas (seis, si contamos el inédito *Space Fantasy Zone* para PC Engine, que nunca vería la luz), sino que se dejó ver en unas cuantos títulos de Sega, como *Teddy Boy*, *Zillion* y *Alex Kidd: The Lost Stars*.



» [Master System] *Alex Kidd In Miracle World* sigue siendo su título más célebre, diseñado por Kotaro Hayashida, que trabajaría después en *Phantasy Star* y *Shining Force*.

Pero el éxito de los *FZ* en arcade no bastaba. Nintendo había arrasado con todo con el combo Famicom-*Super Mario Bros*, y a la Sega Mark III apenas le quedaban las sobras del mercado doméstico japonés. Sega decidió renombrar la Mark III para Occidente como Sega Master System, y dotarla de un héroe plataformero propio que sedujese al público: Alex Kidd. el héroe debutaría ese mismo año 1986 en el plataformas *Alex Kidd In Miracle World*. El diseño corría a cargo de Kotaro Hayashida (que firmó con el seudónimo Ossale Kohta), cuyo currículo en Sega incluye cosas como *Zillion*, *Woody Pop* y *Phantasy Star*. Este último ya debería servir como indicativo de lo que hizo que *Miracle World* destacase entre la hornada de plataformas de la época.

"*Miracle World* es bastante crudo", explica Kurt Kalata, editor-jefe de la página retro Hardcore Gaming 101, "pero tiene ese componente de auténtica 'aventura épica' ausente de casi todos los plataformas del momento. El dinero, los secretos, el mapa, los vehículos, los pequeños trozos de historia por el camino... Es algo muy avanzado para un juego de consola de 1986".



Mientras sus hermanos de género se atenían a la simple fórmula de correr y saltar de izquierda a derecha, *Miracle World* incluía elementos de estrategia y rol en niveles diferenciados y temáticos. Algunos de préstamos más obvios de los juegos de aventura incluían un mapa global, minijuegos (el "Janken": Piedra, Papel o Tijera) y moneda propia ▶



KENSEIDEN

■ Más cameos pétreos: durante la tercera pantalla de la odisea samurái *Kenseiden* de SMS podemos ver la cara de Kidd disimulada en los muros de la cueva.



SEGAGAGA

■ El cameo más memorable de Alex transcurre en *Segagaga*, donde luce nuevo empleo -en una tienda de videojuegos- mientras se queja del trato que le da Sega desde que llegó Sonic.



SHENMUE

■ Si hemos echado incontables horas a ambos *Shenmue* es por sus capsulitas coleccionables. Recolectar a Alex, Opa-Opa, Ristar y demás es más importante que vengar a nuestro padre.



SEGA SUPERSTARS SERIES

■ Nos alegró mucho ver cómo Sega recuperaba a Alex para la modernidad tanto en *Sega Superstars Tennis* como en *Sega All-Stars Racing* (¡con la Sukopako de *Miracle World*).





» [Master System] Cameos aparte, Alex ha protagonizado seis juegos, cada uno diferente del anterior.



» [Arcade] Alex se echó novia jugable en *Lost Stars*, pero sería la única vez que pudimos jugar con ella. Ni en la conversión a SMS del mismo juego, oiga.

(los Baums) que Alex podía gastar en todo tipo de cacharros y power-ups, desde vehículos hasta poderosos artefactos.

La historia de *Miracle World* también tenía su peso, y hacía uso de dos tópicos habituales de los juegos de aventuras: el tirano que conquista un pacífico país, y el joven héroe que descubre que es un príncipe perdido. La suma de todos sus elementos ayudaba a crear un mundo más rico y envolvente con el que cautivar a los jugadores.

Miracle World sigue siendo el más célebre y conocido de toda la serie *Alex Kidd*, y la prueba de que la decisión de Sega de fundirlo con Master System fue adecuada, al ligar para siempre juego y máquina. Es cierto que *Miracle World* no fue el primer juego integrado en las consolas (ver el despiece "Máster de Serie"), pero es el más recordado por los jugadores de la 8-bit de Sega.

Alex Kidd: The Lost Stars fue el siguiente juego de Alex, lanzado pocas semanas después de *Miracle World*. Destaca por ser el único arcade de toda la serie, y también por ser un plataformas más tradicional en el que Alex recibía una compañera de aventuras, su novia Stella. El juego obligaba a la parejita -para los que jugasen en cooperativo- a recorrer sus 12 mundos recopilando otros tantos signos zodiacales, entre obstáculos de todo tipo y un casting de enemigos de lo más pintoresco.

"Alex tenía su fama entre el puñado de críos que tenían una Sega Master System"
Kurt Kalata

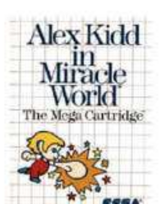
Entre sus niveles se incluían un luminoso mundo de juguetes; una fábrica protegida por letales robots; y una zona subacuática que recordaba mucho al apartado submarino de *Miracle World*. *Lost Stars* también mostraba cameos y referencias a otros juegos de Sega, desde pingüinos pateando cubos de hielo (*Pengo*), hasta un Opa-Opa jubilado y gordo, como si Sega reconociese que había decidido retirar al antecesor de Kidd.

El problema es que Alex no era tan polivalente como Mario. Sega insistió en meterle en distintos estilos de juego desde el principio, planteándolo como un chico para todo en vez de dejar que sumase fans dentro del género para el que había sido creado. Veamos si no *Alex Kidd In High Tech World*, cuyo título hace pensar que nos encontramos ante la continuación de *Miracle World* pero que, en realidad, es un rol de acción ligero para SMS, donde Alex se embarca en una cruzada para encontrar un salón recreativo de Sega.

Peor: *High Tech World* nunca salió con ese nombre en Japón porque ni siquiera era un juego de Alex Kidd, sino una adaptación de un manga vetusto (resucitado con un anime en la época), *Anmitsu Hime*, sobre una vivaz princesa. Los juegos son idénticos, excepto por los cambios en los sprites, los diálogos y la historia en general: la princesa lo que busca es una panadería, no unos arcades.

La mezcla es bastante extraña, con Alex suelto por una aventura de ninjas y samuráis en el Japón medieval y ciertas incongruencias (Alex se refiere a uno de los samurái como si fuese su padre). *High Tech World* no es precisamente el mejor juego del personaje, pero al menos conserva los elementos de aventura y plataforma, aunque de forma ajena a lo visto en *Miracle World*.

A la inversa, Japón vería en 1987 *Alex Kidd BMX Trial*, inédito en Occidente. Lógico, si consideramos que venía en pack con un periférico único, el paddle control, un mando con una manilla giratoria. Alex corría por pistas de obstáculos con su bici, evitando a los corradores rivales y pegando brincos por doquier. El control era poco preciso y el juego menos emocionante aún, dos síntomas letales para un juego de carreras. La parte buena es que las pistas tenían un buen diseño, sobre todo las más amplias, que permitían a Alex salirse un poco del trazado (de forma muy limitada, eso sí. Es más un derivado, un *Alex Kidd* sólo en nombre, que poco o nada tiene



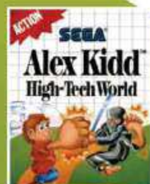












» [Master System] *Alex Kidd BMX Trial* nunca salió fuera de Japón. Está muy cotizado entre los coleccionistas.



» [Master System] Los últimos niveles de *Alex Kidd BMX Trial* están diseñados con la crueldad habitual de los 8-bit.

Habla Reiko Kodama

Charlamos un poco con la artista de Alex Kidd In Miracle World

¿Te alegra ver que Alex pervive en juegos como *Sega Super Star Tennis* o *Sonic All-Stars Racing Transformed*?
Simplemente, me alegra que siga saliendo en juegos. Aprecio de verdad que la gente le recuerde, incluso tanto tiempo después de la salida del original.

¿Qué diferencias encontraste al trabajar en la versión de Mega Drive de Alex Kidd respecto a SMS?
Podíamos utilizar más colores, y también scroll parallax, así que eso hicimos.

¿Cómo te gustaría que la gente recordase a Alex?
He recibido muchos comentarios de mis fans, cosas como "¡lo jugué con mi padre cuando era un niño. Es un grato recuerdo".

Me gustaría que recordasen a Alex como uno de esos amigos con los que jugabas durante tu infancia.



que ver con la serie principal.

El siguiente título, este ya sí parte de la serie, tendría que haber catapultado al personaje al estrellato de los 16-bit en Estados Unidos. Pero *Alex Kidd in the Enchanted Castle* era poco más que pólvora mojada, y el principio del fin de la carrera del niño-mono. *Enchanted Castle* salió en Japón en 1989, y un año después acompañó a la Genesis como juego de lanzamiento. Secuela directa del original, lleva a Alex a una misión para encontrar el paradero de su padre, King Thor, una búsqueda que le guiará al planeta Paperock, habitado por fanáticos del "Piedra, papel o tijera".

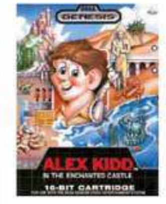
Enchanted Castle se juega de forma bastante similar a *Miracle World*. Es decir: arreas puñetazos a cosas, saltas por encima de cosas, compras cosas, conduces cosas y juegas a "Piedra, papel o tijera" contra cosas. Sin embargo, a pesar del poder de la Mega Drive y el regreso al género original, *Enchanted Castle* no consiguió reproducir el carisma de su adorable predecesor.

El mayor problema es que los gráficos apenas suponían un paso adelante respecto a *Miracle World*, Alex era todavía más incontrolable que en su primera aventura, y los niveles no contenían ingenio o diversión. No todo estaba tan mal: entre las mejoras había movimientos adicionales para el repertorio de Alex; bloques de colores que lanzar a los enemigos; y ahora nuestras compras se guardaban en un inventario la mar de práctico que podíamos consultar a voluntad.

Al menos, su último juego le permitió salvar la cara tras una accidentada carrera sin rumbo. *Alex Kidd In Shinobi World* es tan bueno como corto, y salió para SMS tanto en Estados Unidos como Europa. Con ese nombre, la base está clara: se trataba de meter a Alex en el mundo de Joe Mushashi y que la franquicia se despidiese con dignidad desde sus 8-bit originales. El resultado fue un magnífico canto del cisne, uno que casi no vio la luz como tal, además.



» [Master System] *High Tech World* era como el Super Mario Bros 2 occidental: un juego nipón redibujado. *Anmitsu Hime*, basado en el manga de Shosuka Kurakane sobre una princesita.





Shinobi World iba a llamarse originalmente *Shinobi Kid*, e iba a contener exactamente cero referencias a la serie *Alex Kidd*. Ese proyecto tenía además mucha mala baba: el primer enemigo final se iba a llamar Mari-Oh, que era tanto una coña con el Ken-Oh de *Shinobi* como una parodia directa de cierta mascota de la competencia. Una pena que no pasase el corte tras la llegada de Alex.

La versión final presentaba el "toque Kidd" aplicado a las armas, niveles, enemigos, música y jefes finales de *Shinobi*. *Alex Kidd In Shinobi World* es un título entretenido y, a su vez, uno de los mejores juegos de acción de la Master System.

Podemos achacar parte del fracaso de Alex Kidd al maltrato occidental: la mezcla de marketing nefasto (esos cambios en la portada para convertir al niño-mono en un chaval *feo* y sin carisma) y el relativo fracaso de Master System eran dos cruces demasiado pesadas para el héroe.

"Sí sabía que existía cuando era un niño, de algún modo", recuerda Kurt. "Tenía cierta fama entre el puñado de niños poseedores de una Sega Master Systems. Como anécdota, sólo dos críos en todo mi colegio tenían

» [Master System] *Enchanted Castle* fue la secuela tardía de *Miracle World*. Por desgracia, perdió por el camino la magia del original.

Anatomía de Alex Kidd

Descubre qué hacía tan especial a la segunda mascota de Sega

ORIGEN DE LEYENDA

Alex y Goku comparten un ancestro común, el Rey Mono Sun Wukong de *Viaje al Oeste*, la leyenda china que ha inspirado desde villanos de *RockMan* hasta el *Enslaved: Oddisey to the West* de Ninja Theory.

ROLLITO ANIME

Que la promoción occidental se cargó por todas partes, sustituyendo su aspecto simiesco en las portadas y anuncios por el de un chaval feote, con dos soplillos desmedidos y pinta de ser el favorito del catequista y la profesora de mates. .

¿KILL ALEX?

Se comenta bastante que el icónico mono rojo que lleva Alex estaba basado en el legendario mono amarillo de último Bruce Lee. Como el de Uma Thurman en *Kill Bill*.

PUÑOS DE FURIA

Alex dedicó sus primeros años en su planeta de origen -ajá- a dominar la técnica 'Shellcore' (Buroken), un arte marcial ficticio que le permite agrandar sus manos y cascar rocas como si fueran huevos.

ZAPATILLAS

El calzado de Alex no sirve para mucho. Resbala, es inestable y le complica más la vida que otra cosa: poca broma para un héroe de plataformas. Con lo bien que le habrían venido las bambas de cierto puercoespín azul...



Máster de serie

Alex Kidd In Miracle World no fue la única joya que venía dentro de las Master System

SNAIL MAZE



INCLUIDO EN:
SMS – 3000

■ Se desbloqueaba al pulsar UP y los botones 1 y 2 sin ningún cartucho en su interior. Y el juego oculto era exactamente lo que indicaba su título: un caracol recorriendo laberintos con un límite de tiempo, cada vez más escaso, para encontrar la salida.

HANG-ON



INCLUIDO EN:
SMS – 3005-24

■ Sega estuvo muy viva al meter el jitazo motero de Yu Suzuki como incentivo para vender su consola. La conversión de Master System no está mal. Vale, es tan imperfecto como repetitivo, pero tiene buena pinta, y tanto el control como la animación se portan debidamente.

MISSILE DEFENSE 3D



INCLUIDO EN:
SMS – 3005-C

■ *Missile Defense 3D* es un título para la pistola de luz de SMS que también servía para demostar el potencial de las gafas 3D que Sega promocionaba por entonces. Es un *Missile Command* en primera persona. Limitadito (tres pantallas), sin carisma y más repetitivo que un cartucho de ajos.

HANG-ON + SAFARI HUNT + SNAIL MAZE



INCLUIDO EN:
SMS – 3010-A

■ La SMS1 definitiva es el modelo 3010-A, que venía con tres juegos de serie: *Snail Maze* (oculto) y un pack doble con *Hang-On* y *Safari Hunt*. Este último es poco más que una demo de la SMS Light Phaser, *muy* inspirado en *Duck Hunt*.

SONIC THE HEDGEHOG



INCLUIDO EN:
Master System II (variante)

■ Cuando Sonic se asentó como superestrella seguera, la compañía mandó a Alex al olvido: los dos juegos no cabían dentro de la pequeña 8-bit. Aunque nos pese, fue la decisión correcta: el bicho azul ya era célebre en todo el mundo.



» [Mega Drive] El debut de Alex en MD desplegó mayor colorido, pero era menos divertido que los clásicos de Master System.

"No puedes hablar de retro en Brasil sin mencionar a Alex Kidd"
Marcelo Barbosa

▶ una, así que no era muchos. Aparte de eso, creo que la mayor parte de los jugadores se enteraron de que existía por el *Enchanted Castle* de Genesis, dado que era un juego de lanzamiento, que salía en los anuncios y que muchos primerizos se compraron".

Aunque Alex no obtuvo el éxito esperado en Estados Unidos, sí tenía cierta base de seguidores en aquellos países donde SMS funcionó. En Brasil, por ejemplo.

El brasileño Marcelo Barbosa (alias MCB Remakes) ha dedicado bastante tiempo a recrear *Alex Kidd In Miracle World* en HD. Marcelo ha pasado toda su vida en Brasil, y sus recuerdos nos descubren un mundo desconocido para casi todos los jugadores: uno donde Alex sí estuvo a la altura de los deseos de Sega.

"Alex Kidd tenía muchísimo éxito aquí", nos cuenta Marcelo. "No puedes hablar de juegos retro en Brasil sin mencionar Alex Kidd. No era raro verle ocupando las portadas de las revistas y siempre le asociamos directamente con Sega hasta la llegada de Sonic".

Alex contaba con una ventaja inesperada en Brasil: llegó antes que Nintendo y sus *Mario*, dándole la delantera a Sega.

"Los juegos de Sega se vendían en Brasil desde 1989, Nintendo llegaría en 1993. Durante cuatro años sólo veíamos anuncios de Sega y nada oficial relativo a Mario, NES, Super Nintendo o la Game Boy. Por razones políticas, mi país era un paraíso de tecnologías obsoletas: de coches viejos, de ordenadores viejos, de todo lo viejo que puedas imaginarte. Algo que empezó a cambiar a finales de los ochenta y principios de los noventa. La dictadura brasileña desapareció y nuestro país se volvió más receptivo a la tecnología extranjera. Así que pasamos de jugar con nuestras viejas Atari 2600 a ver en la tele y las revistas la Master System. Era algo nuevo, diferente y mucho más avanzado que lo que teníamos hasta entonces. Todos los niños quisimos una Sega Master System como regalo navideño de 1989".

Fue imposible, durante años, adquirir productos oficiales de Nintendo en Brasil. La respuesta vino en forma de Famiclones brasileños, aparecidos después del lanzamiento de Master System, y que hicieron que el público se familiarizase poco a poco con esos videojuegos, más sofisticados que los de SMS. El resultado fue



» [MS] Puede que este jefe tuviera cara de buena persona, pero te mataba a la mínima.

Alex Kidd en HD

Entrevistamos a Marcelo Barbosa, autor del remake no oficial de *Miracle World*.



¿Por qué decidiste crear un remake en HD de *Alex Kidd In Miracle World*?
Alex Kidd HD no es exactamente un remake; es un hack de la ROM original diseñado para una Master System mutante capaz de mostrar imágenes con cuatro veces la resolución de la original. Quitando los nuevos gráficos, todo lo demás es el material original creado por Sega. Hace tiempo leí que había un emulador llamado HiSMS capaz de llevar a la SMS hasta ese estado mutante capaz de mostrar gráficos en alta resolución. Elegí *Alex Kidd In Miracle World* porque es un juego pequeño y sencillo que conozco bien. Aparte, nunca tuve una SMS, pero *Alex Kidd* también fue el primer juego post Atari que recuerdo haber disfrutado, así que la nostalgia también tuvo su peso en la decisión.

¿Cuáles han sido las partes más gratificantes o difíciles del proyecto?
Los bugs de HiSMS se las apañan bien para hacerte desistir, así que el primer reto es no volverse loco. Los otros dos retos tienen que ver con los gráficos. Investigué lo posible para respetar los diseños originales japoneses, recopilando todos los diseños que pude para ayudarme con los diseños de los personajes menores. El resto final han sido los fondos porque no se me da bien dibujarlos. Lo más gratificante es ver cómo HiSMS transforma todos esos archivos de imagen en una única ROM funcional. Ver cómo mis dibujos cobran vida en esta increíble Super Master System.

¿Te planteas lanzar el juego cuando esté terminado?
Es la parte más frustrante del proyecto. El público está más interesado en *Alex Kidd HD* de lo que me esperaba, pero no puedo sacarlo porque el juego pertenece a Sega y no quiero líos. El proyecto está al 65% y me lo tomo como un test de las posibilidades de HiSMS. Casi todas las compañías podrían crear fácilmente versiones HD de sus viejos juegos. Los proyectos como éste son mucho más baratos de hacer que un remake total, sobre todo si todavía tienen los materiales antiguos a mano.



» [PC] Esta versión HD de *Alex Kidd In Miracle World* se ve preciosa.



» [PC] Es posible encontrar material del juego en las aguas profundas de Internet.

un estallido de la popularidad de Nintendo en la región, aunque Mario se hizo popular por otros motivos.

"Mario era, básicamente, la mascota de los juegos piratas en Brasil", explica Marcelo. "Tenía mucha presencia en las revistas de videojuegos, pero no había nada en las tiendas relacionado con él. El primer anuncio brasileño de Nintendo (1993) es bastante raro, porque asume que la gente ya sabía quién era Mario debido al pirateo. Así que, honestamente, creo que Alex Kidd era tan popular como Mario. Algo debido, probablemente, al excelente marketing de Tec Toy [compañía brasileña que fabricaba y distribuía productos con licencia de Sega], omnipresente en forma de publicidad y promoción. Y a la falta de interés previo en Nintendo en el mercado brasileño, hasta que se dieron cuenta de la cantidad de dinero que estaban ganado Sega y Tec Toy".

El resto del mundo olvidó rápidamente la existencia de Alex Kidd en cuanto Mega Drive y *Sonic The Hedgehog* se convirtieron en un éxito indiscutible en Estados Unidos.

Durante mucho tiempo, tanto Sega como Alex fueron los perdedores de la guerra de consolas ochobitera, y tal vez por eso tantos fans de Sega conservan cierto cariño por el personaje. Alex nunca jugó en primera división pero dejó su huella en muchos jugadores, sobre todo en los atrevidos propietarios de una SMS. También hay que decir que bastante hizo considerando el catálogo que protagonizó: un plataformas clásico; un arcade decente y desconocido; un redibujado de otro juego japonés de segunda; un desastroso juego de carreras de importación; un decepcionante debut en los 16-bit; y un entrenido plataformas de acción que debe casi todo su encanto a otra franquicia de Sega.

¿Por qué tanto cariño por parte de los segueros, entonces? "Es un segundón trágico", responde Kurt. "Es como esa escena de *Segagaga* en la que le encuentras totalmente acabado, vendiendo videojuegos: fue un personaje divertido al que dieron de lado en cuanto llegó Sonic, que era más moderno y molón e infinitamente más popular. Es difícil no sentir lástima por él. Además, aunque conozco gente que detesta *Miracle World* por su control resbaladizo, creo que sigue siendo uno de los mejores juegos de Master System. Estaba claro que quería competir con *Super Mario Bros*, pero en vez de copiarle, decidieron crear algo único."



» [Master System] *Alex Kidd In Shinobi World* sigue siendo entretenidísimo.



» [Master System] Ay, si tan sólo le hubiesen sacado en más crossovers como éste...

Agradecimientos especiales a Kurt Kalata y Marcelo Barbosa por su ayuda con este artículo y sus inestimables aportaciones.






LOCOS POR SEGA
COMIX ZONE™
EL TRAMO FINAL DE LA VIDA DE LAS CONSOLAS SUELE PRODUCIR SUS JOYAS MÁS INFRAVALORADAS, Y MEGA DRIVE NO FUE UNA EXCEPCIÓN. HABLAMOS CON ALGUNOS DE LOS RESPONSABLES DE UNO DE SUS JUEGOS MÁS INNOVADORES E IDIOSINCRÁSICOS...
BIENVENIDO A MI MUNDO
EN SU ESTUDIO, SKETCH TRABAJA EN SU ÚLTIMA CREACIÓN MIENTRAS ROADKILL OBSERVA...
NEW YORK CITY, PRESENT DAY



(MEGA DRIVE) LA GENERAL ALISSA CYAN SE OFRECE A GUIAR A SKETCH EN SU AVENTURA...

(MEGA DRIVE) EL TÍPICO MALO QUE HACE KUNG FU CON UNAS UÑAS COMO AGUJAS DE GANCHILLO.

Aunque aún le quedaba guerra que dar, en 1995 la Mega Drive ya empezaba a ser una consola gastada. Sony había entrado en el mercado con su mastodonte gris, PlayStation, mientras que Sega había lanzado el sucesor de 32 bits de la Mega Drive, la Saturn. Es decir, que no era el mejor momento para un nuevo juego de Mega Drive, ni siquiera para uno tan excepcional y original como *Comix Zone*. Sin embargo, la idea para el juego se originó bastante antes, en 1992, cuando el diseñador del Sega Technical Institute (STI) Peter Morawiec, mientras trabajaba con el Team Sonic en *Sonic The Hedgehog 2* y *Sonic Spinball*, creó un vídeo conceptual para una intrigante idea que tenía. "Crecí en Checoslovaquia y me encantaban los pocos comics a los que tenía acceso," dice Peter, "aunque la mayoría eran de origen europeo, como *Asterix* y *Tintin*." Después de emigrar a los Estados Unidos en 1989, Peter descubrió que estaba rodeado de ávidos lectores de comics. "Acabe leyendo todas las grandes franquicias de tebeos americanos, y fue entonces cuando la inspiración se disparó." Esa inspiración le llevó a crear un videojuego sobre un dibujante de comics atrapado en la extraña dimensión alternativa de su propia creación. Todo ello con una mecánica de juego que haría que el jugador se moviera por una serie de viñetas de tebeo. Era una idea muy visual, una que el joven recién llegado de Checoslovaquia, con un inglés no del todo fluido, no describió demasiado bien a una habitación llena de ejecutivos de Sega.

"QUERÍA HACER UN BEAT-EM'UP, PERO CON UN FUERTE AROMA A AVENTURA CLÁSICA"

Peter Morawiec, diseñador

Peter se dio cuenta de que necesitaba visualizar el concepto si quería tener una posibilidad de llevarlo a buen puerto. Con la ayuda de su fiable Commodore Amiga, creó *Joe Pencil Trapped In The Comix Zone*, la historia de un artista atrapado en su propio tebeo. "Quería hacer un beat-'em-up, pero con un fuerte aroma a aventura clásica, algo que ya se ve en el vídeo de concepto: aunque el diseño del protagonista cambió, la premisa general y las mecánicas permanecieron intactas." De hecho, el argumento del juego final es un eco de aquel concepto original en muchas formas: el jugador toma control de Sketch Turner, un dibujante de comics transportado a las páginas de su propia creación por su supervillano de ficción, Mortus. Sketch debe ir viajando por los confines de viñetas individuales de comic, luchando contra el infame ejército mutante de su enemigo y esquivando trampas, a menudo con la ayuda de su mascota, una rata encantadoramente llamada Roadkill. El juego no solo requería cierta habilidad para la programación y compresión, sino una indudable capacidad de persuasión por parte de Morawiec si quería vender la moto a los directivos de Sega.

"STI presentó un puñado de conceptos a los ejecutivos de Sega," explica Morawiec, "y era una reunión bastante formal. Como yo no era excesivamente bueno con el inglés, dejé que el vídeo hablara por mí. Por suerte, al presidente de Sega por aquel entonces, Tom Kalinske, le gustó

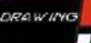
DE REPENTE, UN RAYO ILUMINA LA HABITACIÓN, UN BRAZO SURGE DE LA PÁGINA Y AGARRA A SKETCH.

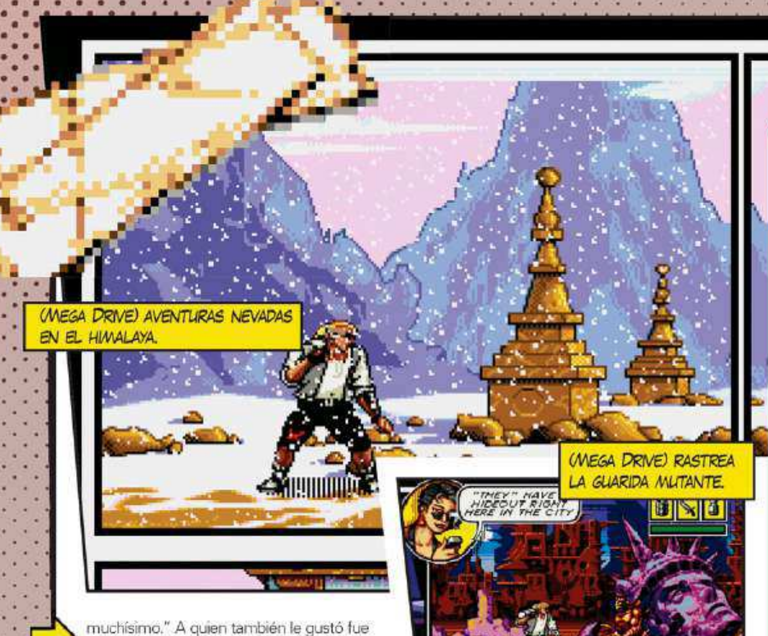


POR DESGRACIA PARA SKETCH, MORTUS TIENE UN PLAN...

Y EL ARTISTA ES TRANSPORTADO AL MUNDO DE COMIX ZONE

MORTUS, EL VILLANO DE LAS HISTORIAS DE SKETCH ESTÁ VIVO. ¡Y CABREADO!





(MEGA DRIVE) AVENTURAS NEVADAS EN EL HIMALAYA.

(MEGA DRIVE) RASTREA LA GUARIDA MUTANTE.

muchísimo." A quien también le gustó fue a Roger Hector, vicepresidente del STI. "Peter había compuesto una demo en vídeo excelente, y me chifló" dice Hector. "Hizo un gran trabajo imitando la mecánica de lo que sería el juego, y la claridad y pasión de su visión era indiscutible. Lo puse en nuestra lista de 'buenas ideas a las que volver en cuanto tegamos oportunidad.'"

Por desgracia, esa oportunidad tardó en surgir. El Sega Technical Institute incorporó en sus filas al Sonic Team, programadores del icónico *Sonic The Hedgehog*. Quedó poco espacio para otros proyectos. "Pero queríamos llevarlos a cabo," continúa Hector, "y me encantaba el concepto de partida de *Comix Zone* por su originalidad y su afilado estilo visual. Partir de una página de comic para organizar las pantallas daba una organización muy natural, y creaba una sensación de progreso y estrategia" Trabajando en el STI estaba el programador británico Adrian Stephens, que había colaborado previamente con Roger Hector en el juego de Disney *Stunt Island*. "Roger me pidió que me uniera a él en el STI para trabajar en la siguiente generación de consolas de Sega," recuerda Adrian, "pero después de llegar, descubrí que la nueva consola no estaría disponible para trabajar con ella hasta un año después. Así que quise trabajar en algún juego de Mega Drive para estar ocupado hasta entonces." Hector sugirió a Stephen que hablara con cierto joven diseñador checo y echara un vistazo al vídeo que había preparado. "¡Me encantó!" dice Adrian, replicando la reacción de Hector. "Me recordó al vídeo musical de *Take On Me* de A-ha." El propio Morawiec reconoce la influencia de ese vídeo en *Comix Zone*, describiéndolo como una 'fuerte influencia'.

Como director técnico de STI, Stephens programó todos los aspectos de *Comix Zone* y diseñó las herramientas para extraer los sprites y los gráficos de los fondos. "Lo primero en lo que trabajé fue en meter y sacar los gráficos en la memoria de vídeo sobre la marcha," recuerda Stephens. "Era importante para el estilo visual del juego no repetir patrones." No queriendo que el juego estuviera constreñido por una paleta de colores limitada, Stephens también desarrolló un sistema para cambiar de color rápidamente durante la sincronización horizontal, dando pie a efectos gráficos tan impresionantes como el agua cayendo. "Lo complicado de esta tarea era pillarle el *timing* correcto para que tuviera buen aspecto", recuerda. Y por supuesto, en aquellos tiempos, los últimos días de los juegos en cartucho (salvo para Nintendo, claro), la memoria era el eterno problema. "En realidad, buena parte de nuestra tecnología iba enfocada a cómo embutir todo en 16

QUE LO SEPAS

» **COMPAÑÍA:** SEGA

» **DESARROLLO:** SEGA TECHNICAL INSTITUTE

» **LANZAMIENTO:** 1995

» **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE, PC

» **GÉNERO:** BEAT-'EM-UP

ADAPTANDO TEBEOS

Héroes impresos en versión digital

TRILOGÍA QUESTPROBE

ADVENTURE INTERNATIONAL, 1984



■ Pueden no ser lo más exitoso hoy, pero en 1984 este trío de aventuras de texto escritas por Scott Adams y de temática marvelita fueron muy populares. Con Spider-Man, Hulk y un programa doble protagonizado por la Antorcha Humana y La Cosa, su éxito no evitó que Adventure International entrara en bancarrota solo un año después. Nos perdimos su siguiente juego, basado en los X-Men.

JUDGE DREDD

MELBOURNE HOUSE, 1986



■ El que quizás sea el personaje británico de comic más famoso de todos los tiempos, el Juez Dredd, ha inspirado varios videojuegos, entre ellos esta insípida primera aventura de Melbourne House. Retrasado una y otra vez y decepcionante al final, el juego logra llevar muchos elementos del tebeo a la pantalla, con detalles como la mítica Lawgiver y sus diversas opciones de disparo.

BATMAN: THE CAPED CRUSADER

OCEAN, 1988



■ Jon Ritman y Ocean ya lanzaron una mítica aventura en 1986, aunque posiblemente su fuente de inspiración (pese a la portada) era más la serie de televisión de los sesenta que el comic. Esta adaptación de 1988, sin embargo, se adelanta a *Comix Zone* en el empleo de viñetas de tebeo y globos de diálogo, que no dejan ninguna duda sobre los orígenes del personaje.

X-MEN

KONAMI, 1992



■ No confundir con *X-Men: Children Of The Atom*, lanzamiento dos años posterior de Capcom. Esta recreativa de Konami pone al jugador al control de uno de los mutantes del grupo del título combatiendo al ejército de minions de Magneto. No es el juego más complejo del mundo, pero desde luego, con cada personaje exhibiendo poderes personalizados, sí uno muy divertido de jugar.

SAM & MAX HIT THE ROAD

LUCASARTS, 1993



■ Lanzado por la editorial Fishwrap Productions en 1987, *Sam & Max: Freelance Police* de Steve Purcell contaba la historia de un perro antropomorfo y un conejo salvaje que tienen una agencia de detectives, y que pronto se convirtió en un éxito de culto. Seis años después, LucasArts (donde Purcell trabajaba ahora) usó el legendario motor de *Maniac Mansion* SCUMM para adaptarlo.

ROBOCOP VS THE TERMINATOR

VIRGIN, 1994



■ Basado en el tebeo de Frank Miller publicado por Dark Horse, Virgin volvió a las adaptaciones de comics con este oscuro y violento arcade de plataformas basado en el motor creado por David Perry para Mega Drive. Como no podían usar material del comic, los programadores John Botti y Tim Williams imitaron el estilo de uno de sus juegos favoritos, *Contra III*.

SPIDER-MAN AND VENOM: MAXIMUM CARNAGE

LJN/ACCLAIM, 1994



■ La némesis alienígena de Spider-Man, Venom, se convirtió en un popularísimo personaje de los comics desde que se presentó el traje negro en 1984, en *Secret Wars*. Diez años después llegaba a SNES y Mega Drive este divertido juego de acción que viene a ser un *Streets Of Rage 2* con escala de paredes y disparo de telarañas.



(MEGA DRIVE) SKETCH SIEMPRE TIENE UN CHISTE A PUNTO.

(MEGA DRIVE) SALVA A ALISSA Y SERÁ TRANSPORTADA AL MUNDO REAL.

(MEGA DRIVE) SKETCH SALTA ACROBÁTICAMENTE ENTRE VIÑETAS.

megabits," dice Stephens, "así que todo se comprimía muchísimo en la limitada RAM – 64k –, teniendo en cuenta que no se podía descomprimir demasiada cantidad de golpe." Morawiec estuvo involucrado en todo el desarrollo. "Era mi criatura y quería contribuir en todo lo que fuera posible: diseño de personajes, estructura de niveles, mecánica e incluso programación de la IA de los enemigos," dice, recordando las restricciones de los cartuchos. "Al principio visualicé mucha más variedad dentro de cada viñeta, pero hubo que reducir esa ambición por culpa de las limitaciones de memoria. Como resultado, hay recursos gráficos que se van repitiendo." Como fan de la escena demo de Amiga, Morawiec pudo incorporar detalles gráficos muy interesantes. "Intentamos meter tantos efectos como fue posible," dice, destacando la mano en la pantalla de inicio y el gráfico de la página pasando "Adrian hizo maravillas para que esa página se doblara."

Dejando a un lado los problemas técnicos y las restricciones de memoria, hubo otro problema durante el desarrollo de *Comix Zone* que, aunque no fue completamente inesperado, podría haber causado más daños. "Tuvimos un pequeño drama en el último tramo del desarrollo cuando Adrian tuvo que mudarse al sur de California y terminar el juego lejos del STI," recuerda Roger Hector, "pero milagrosamente, lo logró." ¿La razón de la mudanza? Dejamos que él mismo se explique. "El motivo del cambio no fue, en realidad, tan repentino," sonríe, "y, de hecho, ¡avisó con nueve meses! Mi entonces novia y ahora esposa iba a tener un hijo y nuestra relación a distancia tenía que acortarse un poco" Stephens consiguió posponer el viaje tanto como pudo para no impactar demasiado en


(MEGA DRIVE) LOS PUZLES DE COMIX ZONE SON SIMPÁTICOS, PERO NO PRESENTAN MUCHO DESAFÍO.

"ESTOY SEGURO DE QUE EL JUEGO HUBIERA FUNCIONADO MEJOR SI HUBIERA SALIDO ANTES" Roger Hector

el desarrollo de *Comix Zone*, aparte tan solo de una pequeña distracción cuando llegó el momento del testeo. Y lo que es más importante: el programador llegó a Santa Monica el día antes de que su novia diera a luz.

Inevitablemente, *Comix Zone* sufrió a causa de su prolongado proceso de desarrollo. "Firmamos con Sega a finales de 1992," recuerda Morawiec, "pero no pudimos comenzar con el desarrollo hasta que no acabamos con *Sonic Spinball* a principios de 1994." Como si eso no fuera suficiente retraso, cuando el departamento de marketing y calidad nos informó de que *Comix Zone* era demasiado corto, el desarrollo se estiró hasta 1995 para ajustar el nivel de dificultad. "La elevada dificultad del juego siempre ha supuesto un quebradero de cabeza," se lamenta Morawiec, "ya que muchos jugadores adoran ese aspecto del juego, pero yo siempre he creído que ha apartado a mucha gente de disfrutarlo por completo. Un sistema de salvado habría ayudado, pero en aquel día un sistema como ese se consideraba un lujo. Ya estaba siendo un desarrollo lo suficientemente largo y complicado." Y hablando de deficiencias del juego, recuerda la lucha para conseguir que todos los elementos encajaran. "Me fui atascando con el guion según los niveles se iban desarrollando. Tenía todos los escenarios y desafíos individuales pensados, pero no lograba darles coherencia. Era todo muy endeble," dice, y añade: "Visto ahora, quizás deberíamos haber contratado a un guionista para que al menos echara una mano con los globos de bocadillo, pero no era la norma por entonces."

Las ventas de *Comix Zone* fueron buenas, pero no espectaculares. ¿Habría funcionado mejor de haber sido lanzado al principio de la carrera de Mega Drive? "Estoy seguro de que sí," dice Roger Hector, que siguió prestando apoyo al juego hasta el final. "Al principio de la vida de una consola es cuando el contenido nuevo y sin licenciar puede funcionar bien. Cuando una plataforma decae no es tan buen momento." A pesar de sus reservas con los resultados, todos los que estuvieron envueltos en el desarrollo de *Comix Zone* tienen muy buenos recuerdos. "Me alegró mucho que, pese a todo, el juego permaneciera fiel a su concepto original. Y era muy divertido," dice Hector. El programador Adrian Stephens coincide. "Creo que conseguimos aquello que nos estábamos proponiendo, y técnicamente era todo lo bueno que podíamos lograr. La respuesta al juego fue muy buena, aunque éramos conscientes de que si se hubiera lanzado un año antes hubiera funcionado mucho mejor. Pero fue una gran experiencia."

Comix Zone no solo fue el canto del cisne de la Mega Drive, sino del propio STI. "STI había creado una oficina satélite para Peter y para mí mientras trabajábamos en un *Sonic* para Saturn," dice Stephens. Un día, Roger Hector les comunicó que dejaba la compañía. "Viéndolas venir, en vez de esperar a que sucediera lo inevitable, Peter y yo dejamos Sega y arrancamos nuestra propia compañía." Pese a este triste final, el productor Roger Hector solo tiene buenas palabras para el juego. "Es una joya oculta, un concepto muy fuerte de principio a fin, ejecutado con brillantez. De los más de cien juegos en los que me he visto envuelto, este sigue siendo uno de mis favoritos."

HITOS DEL AUTOR

SONIC THE HEDGEHOG 2
(EN LA IMAGEN)
PLATAF.: MEGA DRIVE
AÑO: 1992

KID CHAMELEON
PLATAF.: MEGA DRIVE
AÑO: 1992

THE OOZE
PLATAF.: MEGA DRIVE
AÑO: 1995

EL SONIDO DE COMIX ZONE

El director musical en el Sega Technical Institute era Howard Drossin, que creó la música y efectos de todos los juegos programados allí. "Tuve una pequeña conversación con Peter, y vi que ambos teníamos lo mismo en mente para *Comix Zone*: grunge de esencia pop." Además de proporcionar música y sonido al juego, Howard también puso voz a Sketch y al logo de Sega leído como por un Elvis fantasmal. Cuando se sugirió que creara una banda sonora en CD de seis temas para acompañar el lanzamiento PAL, le entusiasmó la idea. "Reuní una banda llamando a unos cuantos amigos que tenía en L.A. Era algo poco habitual en aquellos días, y fue estupendo que Sega reservara parte del presupuesto para permitirlo." Howard puso de nombre a la banda Roadkill, como la mascota de Sketch, y compuso algo de música para el juego. "Sigue siendo uno de mis proyectos favoritos. Estoy muy orgulloso de lo que logró sacar de aquel chip"



Los jugadores matan a los aliens. Es una regla establecida desde los años 70. ¿Pero qué sucede cuando una pareja de extrarrestres raperos se estrellan en la Tierra, dándole la vuelta al cliché? Pues que nace un título de culto. Hablamos con Greg Johnson sobre la creación de este mítico dúo.



» [Mega Drive] El lenguaje y la estética de ToeJam and Earl son hijos de la década de los 90, de eso no hay ninguna duda.

» [Mega Drive] El juego era un cachondeo continuo. Cuando dejabas quieto el mando, tu personaje se echaba a dormir.

Si algo definió el mercado de las consolas de 16-bit, a principios de los 90, fue la proliferación de mascotas. Las compañías estaban empeñadas en crear nuevos personajes con los que llamar la atención del público y destacar en un mercado saturado de lanzamientos. Esta pareja, compuesta por un alien de tres patas y un obeso alienígena con gafas de sol logró captar nuestra atención. Y de qué manera. Su fisonomía les dió un atractivo único mas allá de su delirante estética - Greg Johnson, diseñador de estos extraterrestres procedentes de Funkotron ya desveló en el pasado que sus peculiares nombres fueron el resultado de una confusión por parte del programador Mark Voorsanger, quien los bautizó como ToeJam y Earl, en lugar de los previstos FlowJam and Whirl.

El dúo alienígena debutó en un juego de exploración cooperativa inspirado en *Rogue*, un clásico que Greg descubrió mientras estudiaba en la universidad. Tras estrellarse en la Tierra, ToeJam y Earl se lanzaban a la búsqueda de los diez fragmentos de su nave espacial, mientras esquivaban a un chifladísimo repertorio de terrícolas. Entre dicha fauna podíamos encontrar desde feroces consumistas (con sus carros de la compra) hasta dentistas trastornados. Aunque el escenario estaba bastante alejado del universo de fantasía de *Rogue*, *ToeJam & Earl* mantenía algunos elementos comunes con el juego que lo inspiró, principalmente en lo referente al uso de niveles generados de manera aleatoria. En lo que más difería era en su enfoque hacia los combates (era mejor evitarlos a toda costa) y el modo para dos jugadores.

Cuando ToeJam y Earl se alejaban demasiado el uno del otro, el juego dividía automáticamente la pantalla, hasta que la pareja volvía a aproximarse lo suficiente. Fue una solución bastante elegante que permitía a los jugadores una libertad total, aunque técnicamente supuso una complicación añadida para sus creadores.

"No estábamos seguros de que fuera a funcionar. Sega nos dijo que no sería posible", recuerda Greg. "Pero Mark Voorsanger era un tipo tan brillante como lleno de determinación. De alguna manera lo logró. Me sorprende no haber vuelto a ver algo parecido." Aquello fue impresionante. No sólo permitió a los jugadores explorar cada nivel de forma independiente, si no que era posible jugar niveles distintos simultáneamente. Aunque los jugadores tenían libertad para explorar en distintas direcciones, mantenerse juntos proporcionaba algunas ventajas, como transferirse salud al chocar las manos y incluso compartir las vidas restantes si uno de los jugadores caía antes de tiempo.

No fue hasta el final del desarrollo cuando Sega empezó a ver a el potencial que ofrecía la pareja de aliens. "Sega nunca nos mencionó nada sobre nuestros personajes hasta que estábamos a punto de finiquitar el proyecto ▶





» [Mega Drive] Funkotron desplegaba tanta fauna tanto en la superficie como bajo sus aguas

» [Mega Drive] Algunas superficies pusieron a prueba la dureza de las bambas del dúo.

"HICIMOS TODO LO POSIBLE PARA MANTENER EL ESPIRITU DE EXPLORACION DEL PRIMER JUEGO, PERO FUE COMPLICADO"

Greg Johnson

y entonces barajaron la posibilidad de convertir a ToeJam y Earl en sus mascotas," revela Greg. "Aquello no duró mucho, porque apareció Sonic". Acabarían cachondeándose de esto en el final del juego, en el que uno de los habitantes de Funkotron decía "No hay erizos por aquí."

TJ&E recibió un acogida desigual por parte de la prensa. Sus detractores criticaron especialmente su ritmo, demasiado lento. Pero también recibió un buen número de reviews positivas, particularmente a cargo de medio europeos. Las alabanzas se centraron en el humor poco convencional del juego y su excelente música, pero incluso las publicaciones que elogiaron el cartucho destacaron su rareza y el potencial para polarizar al público. "Es lo que sucede cuando lanzas algo tan peculiar," concluye Greg. "Algunos lo amaron y otros lo detestaron." Las ventas fueron inicialmente lentas y al juego le costó bastante tiempo encontrar sus fans.

La franquicia reaparecía en uno de los seis juegos incluidos en el cartucho que acompañaba al lanzamiento de la pistola Menacer. *Ready, Aim, Tomatoes!* era un juego bastante simplón que desplegaba enemigos del *TJ&E* original, a los que zumbábamos a base de tomatazos. A pesar de la desigual acogida que tuvo primera entrega, pronto se daría luz verde a una auténtica secuela, a cargo de Greg y Mark. La continuación de las aventuras de ToeJam y Earl estaría construida sobre la misma base que el original. Pero tras unos meses de desarrollo, desde arriba se pidió un cambio de rumbo para el proyecto. "Sega nos pidió un juego con scroll lateral y personajes más grandes y, lógicamente, es lo que tuvimos que hacer," comenta Greg, al que el cambio de dirección no le sorprendió en absoluto. "Durante todo el desarrollo del primer juego sabíamos que estábamos haciendo algo demasiado fuera de lo común. Confiábamos en que el departamento de marketing de Sega entendería el juego una vez completado, pero quizás nos salimos demasiado de lo normal."

En *Panic On Funkotron*, acompañábamos a nuestros héroes tras su retorno a su planeta natal, después de los eventos del primer juego. Desafortunadamente, algo regresó con ellos: terrícolas por docenas, que rápidamente se pusieron a corretear por Funkotron. ToeJam y Earl no solo tenían que solucionar el tema de los terrícolas, si no localizar a Lamont el Funkapotamus, la fuente de todo el funk del universo.

La meta para el equipo era hacer que el juego fuera una secuela en toda regla, a pesar del cambio de género. "Hicimos todo lo posible para mantener el espíritu de exploración del primer cartucho, pero fue complicado," recuerda Greg. La pareja se lanzaba a la caza de los terrícolas, que incluían desde críos puñeteros hasta vacas espectrales. Una flecha situada en el marcador (en la parte inferior de la pantalla) indicaba a los jugadores sus siguientes objetivos, que podían estar escondidos tras árboles o matorrales o haciendo de las suyas, a simple vista. ToeJam y Earl debían

REYES DEL MAMBO

Toejam & Earl no fue el único juego influenciado por la música



ROCK STAR ATE MY HAMSTER

■ Varias plataformas ■ 1988

Este simulador de gestión de Codemasters animaba a los jugadores a crear una sensación musical y encadenar cuatro discos de oro en un año, mientras competían con Rick Ghastley, Bruce Stringbean y Tina Turnoff, parodias de artistas reales de la época. Lograrlo no era sencillo: tenías que bregar con el ego de tus estrellas y controlar la maquinaria publicitaria.

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

■ Varias plataformas ■ 1990

La película de Jacko tuvo varias adaptaciones, pero nuestra favorita fue esta recreativa de Sega, un beat'em-up con vista cenital tan espectacular como chiflado. Acompañados de algunos de sus mejores temas, nuestro objetivo era rescatar a los críos (ejem) mientras zurrábamos malosos. Lo mejor, las coreografías de las magias.



CRÜE BALL

■ Mega Drive ■ 1992

Crüe Ball siempre fué diseñado con la temática musical en mente, pero la licencia de Mötley Crüe llegó casi al final del desarrollo, tras un fallido intento por conseguir la marca *Headbanger's Ball*, el célebre programa metalero de MTV. El cartucho desplegaba tres temas de la banda (*Dr Feelgood, Live Wire* y *Home Sweet Home*). Como pinball, regulero.

ROCK 'N ROLL RACING

■ Varias plataformas ■ 1993

Interplay añadió queroseno a los piques de *Rock 'N Roll Racing* en forma de conocidos himnos del rock. *Paranoid* de Black Sabbath, *Highway Star* de Deep Purple, *Bad To The Bone* de George Thorogood y muchos temazos más fueron versionados, con su habitual maestría, por Tim Follin y George Follin, que exprimieron a tope los chips de sonido de SNES y MD.





» Una pequeña muestra del currazo que se metieron al recrear el mundo de *Funkotron.*

encerrar a los terrícolas dentro de botes de cristal para devolverlos de vuelta a la Tierra.

La secuela mantuvo el tono chiflado del primer cartucho, con gráficos rebosantes de colorido y una música excelente, además de demenciales diálogos con aquellos habitantes de Funkotron que nos íbamos encontrando por el camino. La acción se desarrollaba a lo largo de diversas localizaciones, desde las calles de Funkotron hasta niveles subacuáticos y cavernas bien caldeadas. Los niveles fueron diseñados por Greg y Evan Wells, quien más tarde trabajaría como diseñador para Crystal Dynamics antes de unirse a Naughty Dog, donde ahora desempeña el cargo de co-presidente. La pareja petó el juego de contenido, incluyendo zonas secretas, fases de bonus e incluso algunos minijuegos. El más memorable era un juego rítmico (Groove Pad) en el que algunos de los amigos de la pareja de aliens (Peabo, Sharla o Lewanda) nos desafiaban a repetir una determinada secuencia de botones. Un simpático precedente de *PaRappa The Rapper* y el resto de juegos rítmicos que causarían furor unos cuando años más tarde.

Greg se siente orgulloso de los logros alcanzados con el juego. "Fue muy divertido de hacer, y quedamos muy contentos de cómo quedó. Logramos condensar una tonelada de contenido en apenas un año de desarrollo. Éramos solo tres personas, pero creo que lo clavamos." *Panic On Funkotron* se distribuyó en el momento en el que MD se encontraba en el apogeo de su popularidad y la elección de una mecánica menos arriesgada dió como resultado una mayor acogida que la que tuvo la primera entrega. El juego cosechó, en general, buenas críticas por parte de la prensa, con notas que superaron el 90 en *Sega Pro, Mean Machines Sega* y *Mega.*

Sin embargo, la secuela se labró una mala reputación entre los fans del original, por alejarse demasiado de la mecánica del primer cartucho, y en los últimos años las críticas positivas de la prensa de la época parecen haber caído en el olvido. No es difícil comprender el punto de vista de los fans más furibundos, considerando que el propio Greg expresa cierto arrepentimiento por el cambio de género: "Si tuviera una máquina del tiempo regresaría atrás e ignoraría todas las sugerencias de Sega. Habríamos continuado con el desarrollo tal y como se había concebido en un principio." ▶





JET SET RADIO

■ Dreamcast ■ 2000

El enfoque musical de *Jet Set Radio* iba mucho mas allá de su memorable banda sonora. El objetivo era detener a Goji Rokkaku antes de que pudiera echar las zarpas a The Devil's Contract, un disco de vinilo que le permitiría dominar el mundo. La historia del juego era narrada a través de las emisiones de la emisora pirata Jet Set Radio, a cargo del DJ Professor K.

REZ

■ Dreamcast/PlayStation 2 ■ 2001

Un shooter sobre railes basado en la sinestesia, la asimilación conjunta de varios tipos de sensaciones de diferentes sentidos. A medida que progresabas, la música licenciada de artistas como Ken Ishii y Adam Freeland iba creciendo en complejidad. Destruir enemigos añadía efectos de sonido en perfecta comunión con la música, al igual que cambios en la estética del nivel.



ETERNAL SONATA

■ Xbox 360/PlayStation 3 ■ 2007

Eternal Sonata se desmarcaba de los escenarios típicos de los RPG para desarrollarse dentro de un sueño del compositor Frédéric Chopin, en el que el propio músico era acompañado por personajes con nombres tan acertados como Polka, Allegretto o Beat. La banda sonora incorporaba composiciones de Chopin, a cargo del pianista ruso Stanislav Bunin.

SOUND SHAPES

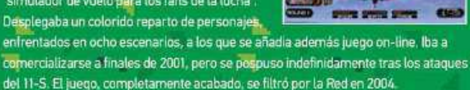
■ PlayStation Vita ■ 2013

El juego de Queasy Games incorporaba elementos musicales de una manera similar a *Rez* – ibas construyendo la banda sonora a medida que jugabas. Entre el repertorio de temas podíamos encontrar piezas de Beck, deadmau5 y otros conocidos artistas. Los jugadores incluso podían crear sus propios niveles, y música, a través de un editor.



» [Dreamcast] La beta del *ToeJam & Earl III* de DC que se filtró incluye un cooperativo totalmente operativo.

» [Dreamcast] El motor del juego de Dreamcast era admirable, con esenarios enormes y un buen frame rate.



JOYAS RESCATADAS

Otros juegos perdidos de DC, ya recuperados

PROPELLER ARENA

DESARROLLADOR: Sega AM2

■ Sega se cubrió de gloria cuando decidió cancelar el lanzamiento de *Propeller Arena*, un juego de combates aéreos pregonado como un "simulador de vuelo para los fans de la lucha". Desplegaba un colorido reparto de personajes enfrentados en ocho escenarios, a los que se añadía además juego on-line. Iba a comercializarse a finales de 2001, pero se pospuso indefinidamente tras los ataques del 11-S. El juego, completamente acabado, se filtró por la Red en 2004.

HALF-LIFE

DESARROLLADOR: Gearbox Software



■ Los fans de Dreamcast se llevaron las manos a la cabeza cuando el clásico de Valve se canceló en junio de 2001. El proyecto llevaba en desarrollo mucho tiempo, con Gearbox Software firmando una conversión que prometía mejoras gráficas y mapas más grandes. La expansión *Blue Shift*, protagonizada por el guardia de seguridad Barney Calhoun, iba a ser originalmente una exclusiva de esta versión DC. El juego se acabó filtrando por internet en 2004.

HELLGATE

DESARROLLADOR: Horny Dog



■ Víctima colateral de la decisión de Sega de fulminar la Dreamcast, el editor de *Hellgate* canceló su desarrollo en mayo de 2001 tras 15 meses de trabajo. El juego estaba enfocado como un cruce entre *Quake* y *WipEout*, con combates a toda pastilla entre el protagonista, Marv, y todo tipo de criaturas demoníacas. *Hellgate* volvió a ver la luz en 2009, tras descubrirse una beta bastante avanzada en el interior de una unidad de desarrollo Katana.

La ambición por crear una auténtica secuela propició el desarrollo de *ToeJam & Earl III: Mission To Earth* (por aquel entonces con el nombre en clave de 'ToeJam, Earl And Latisha'). El proyecto comenzó a cobrar vida como un título para Dreamcast en 2000, desarrollado por TJ&E Productions y Visual Concepts (un estudio de Sega América adquirido años más tarde por Take Two y responsable de la exitosa franquicia NBA 2K). *ToeJam & Earl III* iba a recuperar la fórmula del juego original de MD, e incorporaría a Latisha, un nuevo personaje femenino, además de multijugador on-line. Mantendría la exploración cooperativa del original, además de un mayor enfoque hacia los combates, en línea con *Panic On Funkotron*. En esta ocasión, nuestros héroes regresaban a la Tierra para localizar los 12 álbums sagrados del Funk, sustraídos por los terrícolas. Desgraciadamente, en los años posteriores a *Panic On Funkotron* Sega no gozó de demasiada fortuna. Saturn mordió el polvo en su duelo con PlayStation y Dreamcast no corrió mejor suerte. De hecho, cuando el juego se anunció en el E3 de 2001, la producción de la consola prácticamente había cesado y Sega estaba en plena transición hacia su nuevo rol como third party. El proyecto desapareció de los focos mientras se buscaba una nueva plataforma en la que resucitarlo. PlayStation 2 y GameCube fueron las primeras opciones barajadas, pero la promesa de Microsoft, y su departamento de marketing, de apoyar el proyecto inclinaron la balanza hacia Xbox, tal y como se anunció en abril de 2002, casi un año más tarde.

ToeJam & Earl III mantendría en Xbox muchos de los elementos del desarrollo de DC, además de un buen lavado de cara para estar a la altura del nuevo hardware, pero Greg aún se lamenta de que, con el salto de plataforma, se perdiera uno de los elementos principales del proyecto. "Nos fastidió desechar el multijugador que habíamos diseñado para DC. No se nos dió el tiempo



» [Dreamcast] Muchas de las ideas de la abortada secuela de *ToeJam & Earl* se recuperaron para DC, como los niveles helados.



» [Dreamcast] Latisha, el nuevo personaje en unirse a la familia, tal y como aparecía en la abortada entrega para DC.


» [Xbox] Algunos rostros familiares, como los diablos, regresaron en *ToeJam & Earl III*

"TUVIMOS QUE DESECHAR EL MODO MULTIJUGADOR QUE HABIAMOS CONSTRUIDO PARA DREAMCAST"

Greg Johnson

suficiente para incluirlo en la Xbox". A pesar de todo, se convirtió en uno de los primeros juegos en ofrecer contenidos descargables a través del flamante servicio Xbox Live de Microsoft.

Algunos cambios se debieron a la falta de tiempo, pero otros, los más desafortunados, fueron culpa de la propia Sega, que temía por el éxito comercial del título. "La idea original era hacer un remake fiel del primer juego", recuerda Greg, "pero en Visual Concepts pensaban que recordaba demasiado a la vieja escuela". Los cambios alteraron drásticamente la estructura del juego. "Seis meses antes del lanzamiento Sega nos pidió un cambio de rumbo y que añadiésemos más coleccionables, que le diésemos al juego una estructura más abierta, en lugar de encadenar un nivel tras otro" aclara Greg. "Querían que se pareciese más a *Donkey Kong 64*."

La intromisión de los ejecutivos de Sega pasó factura al producto final. Las reviews de *ToeJam & Earl III* fueron bastante menos favorables que las de las dos entregas para MD, y se criticó sobre todo su repetitiva mecánica. Los fans se sintieron decepcionados y la nueva generación de usuarios ni siquiera prestó atención al lanzamiento, lo que se tradujo en unas ventas decepcionantes. Greg cree que los cambios de última hora fueron los responsables del fracaso: "Creo que perdimos a nuestro público, que volvió a quedar confundido ante el cambio de rumbo. Ya eran dos veces seguidas, y aquello mató a la franquicia. Lo siento mucho, fans de*TJ&E*."

Aunque Toejam & Earl Productions han intentado mantener viva la franquicia, no ha habido otro lanzamiento oficial desde *TJ&E III*. El proyecto de Greg de crear un juego multijugador para DS no obtuvo respuesta de ninguna editora y se abandonó en 2007. Tampoco llegaron a un acuerdo con Sega, lo que impidó a la pareja de aliens aparecer en *Sonic & Sega All-Stars Racing*. Pero la historia no acaba aquí.

En septiembre de 2013, un miembro del foro de Assembler Games adquirió un kit de desarrollo de Dreamcast e hizo un descubrimiento asombroso: el kit contenía una beta jugable de *ToeJam & Earl III*. Le pidió a Greg permiso para distribuir el prototipo, pero éste no pudo darle su bendición publicamente: "Le dijimos que no podíamos darle permiso legal, dado que había elementos en el juego que no eran de nuestra propiedad, pero que si no obtenía una beneficio económico con ello, por nuestra parte no le demandaríamos". Al no obtener respuesta por parte de Sega, la beta acabó distribuyéndose, unos meses más tarde, entre la comunidad de fans de Dreamcast.

La beta muestra la dirección que inicialmente iba a tomar el proyecto, bastante cercana a la idea inicial de Greg. Algunos elementos del juego de Xbox, como Latisha y los ataques de Funk-Fu están presentes, pero el prototipo de DC despliega una distribución de los niveles, a través de ascensores, más parecida a la del cartucho de Mega Drive. La beta está bastante inacabada – el juego arranca directamente en la pantalla de de selección de personaje y comienza a ser inestable a partir del noveno nivel – pero se deja jugar bastante bien.

Aunque no pudo dar su aprobación a la beta filtrada, Greg se alegra de que sus personajes volvieran a cobrar actualidad, tras una década de ostracismo. "Estamos realmente contentos de volver a tener a *ToeJam & Earl* ahí fuera de nuevo, y es agradable comprobar que hay todavía hay gente que los recuerda y se emociona con ellos."

PRIMOS LEJANOS

ToeJam & Earl no fue el único clásico en tener una secuela radicamente distintas

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

■ NES ■ 1987



Los cambios introducidos en *Zelda II* dejaron bastante fríos a los fans de Link y la secuela acabó labrándose una mala reputación dentro de la saga. La vista cenital dio paso a combates con perspectiva lateral. Pero algunos detalles, como el uso de la magia, inspiraron a entregas posteriores.

WONDER BOY III: MONSTER LAIR

■ Arcade ■ 1989



La mecánica tradicional de los *Wonder Boy* se alteró al incorporar elementos de shooter. Algunos niveles seguían recorriéndose a pie, pero otros nos ponían a lomos de un dragón. Westone desecharía este tipo de mecánica tras *Monster Lair*, retornando al género plataformero.

DYNASTY WARRIORS 2

■ PlayStation 2 ■ 2000



El *Dynasty Warriors* original fue un juego de lucha one vs one, pero cuando la franquicia regresó a PlayStation 2 lo hizo con una propuesta radicalmente distinta, una mecánica de corte hack-and-slash, que marcaría el tono para el resto de la saga. Jamás volvería a la lucha tipo Street Fighter.


» [Xbox] Los terrícolas seguían mostrando el mismo diseño humorístico en la tercera entrega.

» [Xbox] La versión para la consola de Microsoft incorporó algunas mejoras gráficas, como el agua.

LOCOS POR SEGA

TOP

25 JUEGAZOS DE SEGA SATURN

Saturn fracasó en ventas, pero contaba con un catálogo envidiable. Elegimos los 25 mejores juegos de la máquina negra que marcó el inmerecido declive de Sega como fabricante.



Panzer Dragoon

DESARROLLADOR: TEAM ANDROMEDA
AÑO: 1995 **GÉNERO:** PEGATIROS

25 **Empezamos con uno** de los primeros éxitos de Saturn, un juego de tiros sobre raíles que cogía la vieja fórmula seguera de los *Space Harrier* y le añadía un giro. Literalmente: la posibilidad de girar y rotar la cámara para enfrentarse a enemigos en todas direcciones. En su momento, *Panzer Dragoon* presumía de ser el juego más caro desarrollado nunca por Sega, algo que se nota en sus elevados valores de producción.

Sonic R

DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
AÑO: 1997 **GÉNERO:** CARRERAS

24 **La mascota de** Mega Drive también pasó una mala temporada con Saturn, sobre todo porque el Sonic Team tenía otras prioridades más acordes a los tiempos, pero al menos dejó un buen título con este juego de carreras a pata. Su punto fuerte estaba en sus circuitos, cinco pistas repletas de secretos y atajos que explorar a fondo para poder avanzar. Todo con un toque del plataformeo clásico *Sonic* adaptado al nuevo género. Traveller's Tales también se las apañó para meter bellos efectos de transparencias en un juego de monísima factura. Sí, sólo te hará falta un día para descubrir todo lo que esconde, pero vaya día más completo.





Soukyugurentai

DESARROLLADOR: RAIZING
AÑO: 1997 **GÉNERO:** MATAMARCIANOS

23 **La parte mala** de la vida comercial de la Saturn es que el usuario occidental tiene que estar dispuesto a importar mucho y muy fuerte para sacarle partido al hardware. *Soukyugurentai* es un matamarcianos infernal, sin concesiones a la modernidad, hecho de sprites escalados reivindicando su vigencia frente a los polígonos. Su mecánica de fijado de objetivos a lo *RayForce* redondeaba un juego estupendo. Una lástima que por entonces Occidente ya pasase del género.



Shining Force III

■ **DESARROLLADOR:** CAMELOT SOFTWARE PLANNING
■ **AÑO RELEASED:** 1998 ■ **GÉNERO:** ROL

22 **Al igual que** sus antecesores de Mega Drive, *Shining Force III* destaca como uno de los mejores rolazos de Saturn. Interpretamos al joven Lord Synbios, atrapado en una guerra entre el Imperio de Destonia y su Aspinia Natal, con la misión de detener a una secta misteriosa que quiere agravar el conflicto. Pero lo más interesante de *Shining Force III* es su tremendo sistema de batalla, que combina los viejos elementos del rol con elementos tácticos en los que la posición y la distancia influyen. Pensad en el equivalente a *Final Fantasy Tactics* o un *Fire Emblem* menos simplista en versión Sega.

Actualmente, los *Shining Force III* occidentales están bastante cotizados. Y eso que aquí no recibimos la saga entera: la nuestra es la primera parte de una trilogía: *Shining Force III Scenario 1*. Las otras dos partes siguen la historia de varios personajes destacados de la primera entrega y se pueden encontrar baratitas... En japonés.

Die Hard Arcade

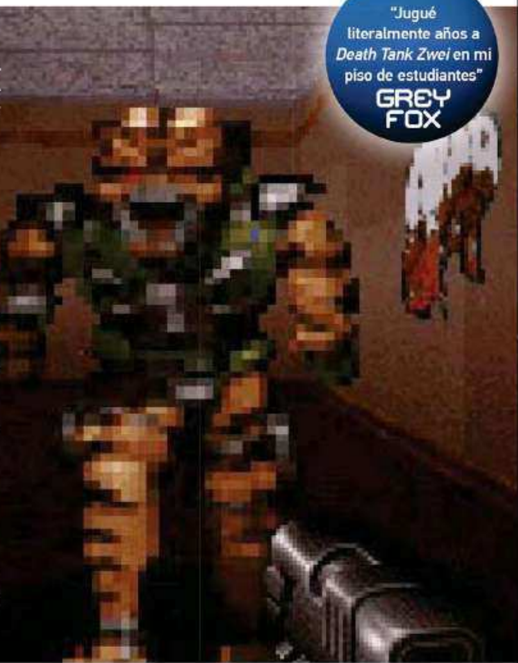
■ **DESARROLLADOR:** SEGA
■ **AÑO:** 1997 ■ **GÉNERO:** JOHN MCLANE CONTRA TODO

21 **Ese empeño noventero** de ocultar los orígenes japoneses (y sus plagios descarados) de ciertos títulos tuvo su cénit con *Dynamite Deka*, un juego de polis repartiendo mamporros con relojes de cuco cuyo protagonista se parecía sospechosamente a Bruce Willis recorriendo un edificio plagado de terroristas. Para evitar líos, Sega se hizo con la licencia de *Die Hard/ La Jungla de Cristal* y santas pascuas. Que todo excepto ese protagonista no tuviese nada que ver con la peli -ni Hans Gruber era calvo ni secuestró a la hija del presidente yanqui, ni recordamos que McLane se haya liado nunca a yoyas contra roboces cuadrúpedos-.

Y, sin embargo, *Die Hard Arcade* es uno de los mejores "yo contra el barrio" de su generación, bajo la batuta de un Makoto Uchida desatado que llenó de armas y combos salvajes uno de los títulos más contundentes de todos los tiempos: ¡puños como cubos!



"Jugué literalmente años a *Death Tank Zwei* en mi piso de estudiantes"
GREY FOX



Duke Nukem 3D

■ **DESARROLLADOR:** LOBOTOMY SOFTWARE
■ **AÑO RELEASED:** 1997 ■ **GÉNERO:** PEGATIROS

20 **Aquí tenemos una** propuesta interesante: *Duke Nukem 3D* fue una de las dos grandes licencias de PC que Sega se agenció para el lanzamiento de su consola (¿el otro? *Quake*). Sega escogió a Lobotomy para la conversión tras los excelentes resultados de su *Exhumed*. Ambos ports eran buenos, pero el de *Duke* lo clavó. El humor marrano -literalmente- y la bocaza de Duke que llegaron intactos a la máquina de Sega. Acompañados de una conversión a la altura, sin las fallas técnicas de la de PlayStation ni la censura de Nintendo 64. La mejor versión posible tras el original pecero, vaya.

Pero la razón por la que esta elección es interesante es porque encima añadieron un juego oculto, *Death Tank Zwei*, al que dedicaron tanto mimo como a la conversión principal. *DTZ* se desbloqueaba destruyendo todos los inodoros del juego -o si tenías una partida guardada de cualquier otro juego de Lobotomy para Saturn. Imaginad algo así como un *Worms* en tiempo real, con tanques, y al que podía enchufarse el multi-tap para que hasta siete colegas disfrutasen de la caótica experiencia multijugador. Es uno de nuestros secretos favoritos del catálogo Saturn.

Saturn Bomberman

■ **DESARROLLADOR:** HUDSON SOFT
■ **AÑO:** 1996 ■ **GÉNERO:** ACCIÓN

19 ***Bomberman* ya era** un nombre esencial del multijugador local, pero la versión de Saturn lo llevó hasta la gloria definitiva con una versión que aceptaba hasta diez jugadores a la vez: si había que comprarse un multi-tap, *Saturn Bomberman* era la mejor excusa posible.

Mass Destruction

■ **DESARROLLADOR:** NMS SOFTWARE
■ **AÑO:** 1997 ■ **GÉNERO:** PEGATIROS

18 **Este veloz mata-mata** hace honor a su nombre: podemos cepillarnos casi todo el escenario. Es bastante simplón, pero su solidez técnica y sus desmesuradas explosiones lo convierten en un entretenimiento tan liviano como divertido. Ideal para matar el rato.

Burning Rangers

■ **DESARROLLADOR:** SONIC TEAM
■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

17 **El último juego** del Sonic Team para Saturn nos ponía a cargo de un equipo de emergencias. Con la tarea de rescatar civiles, apagar incendios y enfrentarse a todo tipo de desastres. El juego era todo un espectáculo a nivel técnico, con enormes mapas e impresionantes efectos visuales.

Panzer Dragoon Zwei

■ **DESARROLLADOR:** TEAM ANDROMEDA
■ **AÑO:** 1996 ■ **GÉNERO:** PEGATIROS

16 **El regreso de** *Panzer Dragoon* mejoró la fórmula original, ofreciendo varias rutas alternativas y recopilando el rendimiento del jugador. Entre esas mejoras que acentuaban la rejugabilidad y sus -otra vez- excelentes música y gráficos, *Zwei* es una secuela memorable.

Galactic Attack

■ **DESARROLLADOR:** TAITO
■ **AÑO:** 1995 ■ **GÉNERO:** MATAMARCIANOS

15 **O *Layer Section*,** para los que gustan de importar. O *RayForce*, para los jugadores de arcade. No importa la versión, hablamos de uno de los mejores matamarcianos de Taito, con un sistema de fijado de blancos que se integró en el abecedario del género para siempre.

Athlete Kings

DESARROLLADOR: SEGA
AÑO: 1996 **GÉNERO:** DEPORTES

14 **Un decatlón en** la onda de clásicos como *Track & Field. Athlete Kings* no tenía precisamente muchos rivales en Saturn, pero tampoco los necesitaba para destacar con su mezcla de mecánica ajustada y poderío gráfico. Y toneladas de carisma: *Athlete Kings* contaba con un pintoresco grupo de atletas de varios países, cada uno con sus puntos fuertes y sus carencias: el flipante británico Jef Jansens lanzaba como nadie, por ejemplo, y la jovenzuela china Li Huang era un as del sprint.

Athlete Kings tenía tanto ingenio y calidad que su sucesor de Dreamcast, *Virtua Athlete 2K*, no consiguió estar a la altura de su legado, ni en número de pruebas ni en competidores con el "toque Sega". La que sí merece la pena es la secuela *Winter Heat*, que rescata a parte de la plantilla para hacerles competir en deportes invernales.

"Jef Jansens es mi héroe: licra con estampado de cebra y un afro..."
ANDREW_VERSION1

Virtua Cop 2

DESARROLLADOR: SEGA AM2
AÑO: 1996 **GÉNERO:** PISTOLA DE LUZ

13 **Si algo caracteriza** a los *Virtua Cop* es su ansia por replicar el ideal de las pelis de acción. Y su secuela siguió el camino de las secuelas de acción: más bruto, más tiros, más largo, más de todo. Las bases eran más o menos las mismas del original, pero *Virtua Cop 2* añadió una serie de mejoras a la fórmula, especialmente en lo que respecta al diseño de niveles.

Cada pantalla de *Virtua Cop 2* deja elegir al jugador entre dos rutas distintas, incluyendo una exclusiva para Saturn en el nivel Experto. Y con el envoltorio de escenas de acción: la persecución de coches, el tiroteo entre vagones... La conversión, como era habitual en el pulidísimo trabajo de AM2, ofrecía unas cuantas opciones exclusivas para los usuarios de consola, como sustituir el sistema de puntuación de la secuela por el excelente modelo del original.

Exhumed

DESARROLLADOR: LOBOTOMY SOFTWARE
AÑO: 1996 **GÉNERO:** PEGATIROS

12 **Entre marines espaciales** y de los otros, el mundo del pegatiros subjetivo está tan agotado temáticamente que el rollito egipcio de *Exhumed* se ve tan nuevo hoy como cuando nos sorprendió en 1996. Pero no sólo innovaba temáticamente: *Exhumed* ofrecía una campaña no lineal, algo rarísimo para un pegatiros de la época, y exploraba territorios que casi nadie pisaría hasta la llegada de *Metroid Prime*: los jugadores podían descubrir reliquieas que permitían abrir nuevas zonas, gracias a poderes como caminar sobre lava o saltos mejorados.

Aunque también salió para PC y PlayStation, la versión de Saturn es una de las más celebradas gracias, en parte, al excelente dominio que tenía Lobotomy del hardware de Sega. Por si fuera poco, la versión de Saturn contaba con power-ups exclusivos y la primera parte de ese *Death Tank* que comentábamos en *Duke Nuke'em*.

"Demostró que la Saturn era una máquina muy capaz, en las manos adecuadas"
SeanR



Daytona USA

DESARROLLADOR: SEGA AM2
AÑO: 1995 **GÉNERO:** CARRERAS

11 **La elección polémica**: la conversión a Saturn de *Daytona USA* fue uno de los mayores blancos de la guerra de consolas de quinta generación, debido a sus carencias gráficas -especialmente la infame distancia de dibujado-. Y, sobre todo, por presentar únicamente el modo para un jugador, cuando el arcade de Sega se había hecho famoso precisamente por su adictivo multi. El desastre fue tal que Sega lanzó tiempo después una versión corregida, *Daytona USA Championship Circuit Edition*, que resolvía casi todas las quejas y añadía pistas extra. Pero no vamos a meter aquí un parche vendido en caja.

Tampoco es necesario: a pesar de sus defectos, la versión original del *Daytona* para Saturn hacía un montón de cosas bien, incluyendo algunas que se cambiaron en *Championship Circuit Edition*, para desespero de los fans. La más importante era el manejo, con una respuesta digna del arcade original. Aunque *Daytona* no se viese bien del todo, sí que *funcionaba* con el mando entre manos. Aunque los títulos de coches siempre sean las demos técnicas de sus consolas, *Daytona* se preocupó más por ser un buen juego.

"Es uno de los arcades de carreras más puros que existe, a pesar de su aspecto"
Qazimod





Virtua Fighter 2

DESARROLLADOR: SEGA AM2
AÑO: 1995 GÉNERO: LUCHA

10 **Es fácil dejarse** llevar por el impacto que tuvo *Virtua Fighter 2* en su momento -hablamos de un juego que más de una crítica calificó como"el juego de consola más importante de todos los tiempos". Para empezar, se veía increíble. AM2 evitó la tentación de meter todo el 3D que soportaba la placa Model 2 y optó por combinar sprites con escalado con polígonos para preservar la fluidez de las animaciones del original. El aspecto final no era un calco del arcade, pero sí conservaba una elevada tasa de cuadros por segundo y una resolución cristalina. Con un solo juego, el equipo había levantado el listón de calidad para todo el mercado doméstico.

Y si sólo contase con su atractivo externo. *Virtua Fighter 2* pertenece a ese escaso puñado de juegos que supo trasladar a las tres dimensiones la profundidad ténica de los versus. Su principal innovación sobre la primera entrega vino de la mano de dos personajes nuevos que practicaban movimientos poco ortodoxos: el viejuno maestro de wu shu Shun Di, y el jovenzuelo Lion Rafale, devoto del estilo kung fu de la mantis religiosa. El resto del plantel regresaba con un arsenal de movimientos mucho más amplio, como las Patadas Relámpago de Jacky y el Hougeki Unshin Soukoshou de Akira: la Palma Aturdidora de la Perdición. De paso, el juego aumentó las posibilidades de los jugadores para responder a los ataques, entre las roturas de presas y el énfasis en las contras.

Virtua Fighter siempre fue una serie para pros, con una cantidad de capas que dominar entre sus tres botones sólo aptas para el maestro del Pad Fu. Y Sega apuntó directamente al corazoncito de los cuentaframes. La versión Saturn incluía las mejoras de *Virtua Fighter 2.1*, entre cantidad de opciones como el Modo Experto, que permitía a la máquina aprender tu estilo. Un trabajo de adaptación y mejora digno de abrir el Top 10.

Street Fighter Alpha 2

DESARROLLADOR: CAPCOM
AÑO: 1996 GÉNERO: LUCHA

9 ***Street Fighter Alpha*** trajo un nuevo estilo visual y una nueva plantilla de personajes que los fans recibieron con devoción tras años de variantes de *Street Fighter II*, pero la secuela lo subió todo al once. Entre un sistema de combos a medida, que nos permitía gasta la barra de superataque en crear nuestra propia cadena de sopapos invencible, y la inclusión de veteranos como Gen, Dhalsim o Zangief, ya tenían todo para ganarnos. Pero el resto no se quedaban a la zaga: nos hicimos fans al instante de Sakura -un personaje creados para devolverle la pelota a SNK- y la llegada de Rolento de *Final Fight* nos postró del todo ante Capcom.

"Uno de los mejores *Street Fighter*. Y para el mejor pad creado hasta la fecha"
The-Plethora





Virtua Cop

DESARROLLADOR: SEGA AM2
AÑO: 1995 GÉNERO: PISTOLA DE LUZ

8 **Cuando llegó a** las salas recreativas en 1994, *Virtua Cop* nos reventó el cráneo con sus gráficos 3D repletos de personajes bellamente animados: ¡esto era lo que llevábamos esperando desde *Operation Wolf*! La versión de Saturn se las apañó muy bien para recrear entornos y fluidez, pero la verdadera clave de su éxito residía en su trabajada mecánica. Aunque el juego no se separa un ápice de la base del género -dispárales antes de que lo hagan ellos-, el añadido de un marcador en la interfaz señalando quién sería el próximo malo en abrir fuego hizo maravillas para convertir *Virtua Cop* en una suerte de *Tetris con Pistola*. Además, la puntuación recompensa tanto la precisión y el *perfect* como los tiros nos letales: ¡Justice Shot!.

Baku Baku

DESARROLLADOR: SEGA
AÑO: 1995 GÉNERO: PUZLE

7 ***Baku Baku* resultará** familiar a los jugadores de *Super Puzzle Fighter II Turbo*. Se trata de un juego de puzles en el que caen bloques de comida desde la superficie de la pantalla -hasta aquí nada nuevo- que alinear con bloques de animales hambrientos. El tema es que toda la comida devorada genera combos que lanzan bloques contra el contrario, estropeando su partida. El resultado es un versus frenético, donde la estrategia tiene que dejar paso al pensamiento fugaz, so pena de que tu contrario te sepulte.

Baku Baku apenas era un calentamiento para el hardware de Saturn. Aparte de una presentación gráfica más currada, poca diferencia había con la brillante conversión de Game Gear de 1996. Pero sus noches de insomnio contra amigos justifican su puesto.







Fighters Megamix

■ **DESARROLLADOR:** SEGA AM2
■ **AÑO:** 1997 ■ **GÉNERO:** LUCHA

5 **Mezcla la técnica** de *Virtua Fighter 2* con el ritmo de *Fighting Vipers* y el resultado es *Fighters Megamix*, un cruce tan ambicioso como impecable. AM2 hizo un trabajo excepcional con uno de los juegos más queridos de la plataforma: 32 luchadores en total, una brutalidad para la época, en la que se incluían caramelitos a desbloquear desde títulos tan ajenos a la lucha como *Virtua Cop* o *Daytona USA*. Y con muchas de las mejoras jugables de *Virtua Fighter 3* incorporadas: cada personaje tenía un enorme abánico de movimientos y el novedoso botón de esquiva, que permitía deslizarse por el entorno 3D para evitar ataques.



Radiant Silvergun

■ **DESARROLLADOR:** TREASURE
■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** MATAMARCIANOS

6 **Cuidado aquí: hablamos** de uno de los mejores títulos de Treasure. Palabras mayores considerando que el estudio japonés no ha hecho nada, jamás, a lo que se le puedan sacar peros. *Radiant Silvergun*, por ejemplo, se cargó todas las convenciones del matamarcianos tal y como lo conocíamos. ¿Empezar con un arma e ir recogiendo power-ups para ampliar arsenal? ¡Quiá! Treasure te da SIETE de salida y la necesidad imperiosa de usarlas todas para sobrevivir al infierno de balas que nos espera. De paso, hizo sudar sangre a Saturn para que le permitiese lucir uno de los juegos de sprites más bellos de su generación -y si había que meter 3D de vez en cuando se metía, ojo-. Un título redondo, recuperado hace un par de años para Xbox Live, y que nunca salió de Japón en su versión Saturn.

Panzer Dragoon Saga

■ **DESARROLLADOR:** TEAM ANDROMEDA
■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** ROL

4 **Últimamente casi todos** los pegatiros intentan incorporar elementos de rol, pero pocos lo hicieron como *Panzer Dragoon Saga*, que convirtió un tren de la bruja en un rolazo memorable sin complicaciones. También es cierto que los gráficos y escenarios de la saga facilitaban la introducción del género. Aún así, ya sólo el ingenio de su sistema de combate (basado en colocar correctamente a tu dragón y atacar los puntos débiles de los rivales, en vez de limitarse a replicar los menús tan en boga por entonces) demuestra el talento del Team Andromeda. El juego, en general, es una de las grandes joyas de Saturn, pero ya avisamos que todo poseedor de una copia lo sabe: esperad precios a la altura de su calidad.



Guardian Heroes

■ **DESARROLLADOR:** TREASURE
■ **AÑO:** 1996 ■ **GÉNERO:** BEAT-'EM-UP

3 **Qué decíamos de** Treasure más arriba. *Guardian Heroes* fue el primer título del estudio para la consola, y tenía la responsabilidad de demostrar que el salto generacional no le había quitado ni pizca del talento que exhibían sus clásicos instantáneos para Mega Drive. Misión cumplida: este "yo contra el barrio" utilizaba todo el poder de Saturn para escalar sprites con el objetivo de meter niveles de ensalada nudillera como no habíamos visto antes. También incorporaba elementos de rol, que nos permitían desarrollar a nuestro personaje, elegir diversos caminos y disfrutar de varios finales.

"¿Eso que hacen tantos juegos de meter un poquito de rol a su género? Todos lo descubrieron aquí"
JAYEXTEE



NiGHTS Into Dreams

■ **DESARROLLADOR:** SONIC TEAM
■ **AÑO:** 1996 ■ **GÉNERO:** ACCIÓN

2 **Ponemos ese género** como podíamos haber dejado en blanco la casilla: *NiGHTS* es inclasificable. No hay nada en el mundo -ni siquiera su extraña secuela de Wii- que se le parezca. Es cierto que explicado parece más simple de lo que es: vuelas en circuitos predefinidos, recoges objetos y pasas a la siguientes pantalla. Repite cuatro veces y te enfrentarás a un malo final. Suena simple, pero su enorme carga de imaginación, tanto en el apartado gráfico como en el diseño de niveles, es la que realmente lleva el peso del juego.

Junto a la repetición de niveles para mejorar nuestra puntuación, el momento en el que la magia de *NiGHTS* se abre ante nosotros; la de un control impecable apoyado en el mando analógico con el que se vendía. *NiGHTS* es 100% Sega: un diseño atrevido y poco convencional exprimiendo un hardware a la altura de sus ideas.



Sega Rally Championship

■ **DESARROLLADOR:** SEGA ■ **AÑO:** 1995 ■ **GÉNERO:** CARRERAS

"El mejor juego de rallies de ayer, hoy y mañana" **RAVEN**

1 **Si repasamos la** cronología de Saturn, nos daremos cuenta de que los últimos meses de 1995 fueron claves en su devenir. Por un lado teníamos a la prensa del sector anticipando la conversión a la consola de los Tres Reyes del arcade: *Virtua Fighter 2, Virtua Cop* y *Sega Rally Championship*. Cada uno había sido un éxito en los salones recreativos, reinventando sus respectivos géneros de paso. Sega prometió que los tres juegos llegarían durante ese año, dando al fin a los usuarios de Saturn exclusivas con nombre propio que les permitieran mirar por encima del hombro al resto del paisaje doméstico. El hecho de que los tres ocupen puestos entre los diez primeros de nuestra lista demuestra que cumplieron su promesa.

Pero lo de *Sega Rally* fue un caso aparte, una conversión increíble. Sega consiguió trasladar al hogar el sublime manejo del arcade, desde los rápidos cambios de marcha y los derrapes hasta la respuesta de los vehículos sobre distintas superficies. Cada uno de los circuitos -tres, más la pista secreta Lakeside- estaba diseñado con maestría de artesano, convirtiendo cada curva cerrada en un reto a la hora de lidiar con los 14 competidores en pista. El multijugador llegó intacto a la consola, y los gráficos eran una réplica muy decente -hasta donde se podía- de lo que la Model 2 permitía en los arcades, sobre todo en cuanto a tasa de cuadros y distancia de dibujado: los errores de *Daytona USA* no habían tocado la grandeza de *Sega Rally*.

El juego era un poco diferente a sus dos hermanos de arcade, en lo que a competencia se refiere: *Virtua Fighter 2* tuvo que lidiar eventualmente con joyas del calibre de *Fighting Vipers* y *Dead Or Alive*; y *Virtua Cop* se vio superado en unos cuantos aspectos por su propia secuela. Pero ningún juego de Saturn se acercó jamás al trono de neumáticos en el que se sentaba el rey de la carretera, *Sega Rally* el Invicto. No fue por falta de competencia: muchos -incluyendo títulos de la propia Sega- intentaron destronarle, pero sin éxito, ya fuera por su decepcionante resultado -*Sega Touring Car Championship*-, o a pesar de presentar una conversión impecable de otros éxitos arcade -el caso de Tantalus Interactive con su excelente *Manx TT*-.

La elección de Sega Rally como número uno estuvo clara desde el principio. Los lectores británicos lo votaron en masa, hasta el punto de que ni los votos del segundo y el tercer clasificado juntos superarían a *Sega Rally*. Cada uno de sus elementos -el atractivo de su estructura que dividía la carrera en tres pistas, los icónicos Lancia Delta y Toyota Celica, Takenobu Mitsuyoshi poniendo voz al tema final- son ya leyendas del videojuego. No sólo en Saturn.



Cinco hitos del mejor.

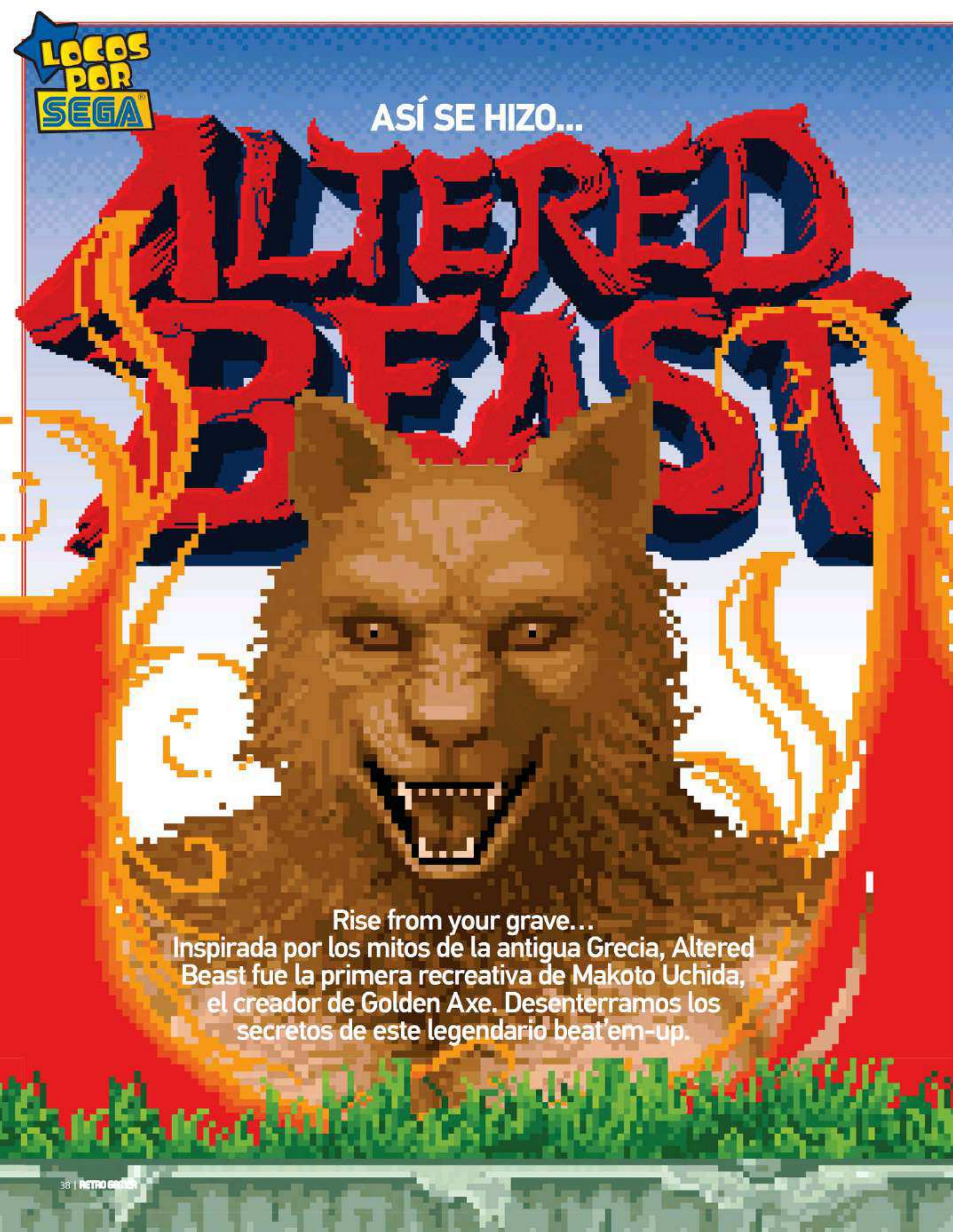
El diseño de los circuitos es increíble. Décadas después todavía recordamos cada curva.

El modo multi fue de los primeros en "hacer trampas" tras un choque para mantener viva la competición

Es rejugable hasta el infinito, y ni siquiera por mejorar tiempos, sino por el mero placer de conducir.

La conversión demostró el potencial real de una consola bastante menospreciada.

Takenobu Mitsuyoshi cantando el tema final es una de las cosas más bellas que nos han pasado en los 32-bit.



ASÍ SE HIZO...

ALTERED BEAST

Rise from your grave…
Inspirada por los mitos de la antigua Grecia, Altered Beast fue la primera recreativa de Makoto Uchida, el creador de Golden Axe. Desenterramos los secretos de este legendario beat'em-up.



» [Arcade] Los lobos de dos cabezas eran tu principal objetivo: sus orbes te transformaban.



» [Arcade] El combate contra el primer jefe se convirtió en una imagen icónica para los usuarios de Mega Drive.

A*ltered Beast*, o *Juu-Ohki* [Crónica del Rey-Bestia] como se le conoció en Japón, levantó tanta pasiones como odios. La conversión a MD se incluyó en el primer pack de la consola para posteriormente ser sustituida por *Sonic The Hedgehog*. La recreativa tuvo adaptaciones más pochas, como Famicom y Master System, que dañaron la reputación del arcade original. Pero en 1988, cuando la placa hizo su aparición en los recreativos, nos volvió locos su mecánica a lo *Kung-Fu Master*, y la posibilidad de mutar a sus héroes en distintas bestias. Sega volvió a demostrar su desbordante imaginación con un inolvidable catálogo de enemigos.

En esta peculiar adaptación de la mitología griega, Zeus revivía a un par de guerreros muertos para que rescatasen a su hija, Athena, de las garras del Neff, señor del inframundo. Para lograrlo, la pareja de resucitados acababa transformándose en lobos, osos, dragones y tigres; una criatura distinta dependiendo de la fase del juego en la que nos encontrásemos. Para lograrlo, debíamos recoger las orbes que dejaban al morir un tipo concreto de lobos bicéfalos (los de color blanco). Cada orbe aumentaba la musculatura de la pareja, hasta cosechar el tercero, que desencadenaba la mutación, justo a tiempo de enfrentarnos a Neff, transformado a su vez en un amplio abanico de criaturas grotescas.

El diseñador Makoto Uchida admite haberse inspirado en la película *Aullidos* y el célebre videoclip de *Thriller*. "Diseñamos los jefes finales para que fueran lo más impresionantes posible, pero donde tuvimos más éxito fue en la secuencia de la transformación (empezando con el lobo). Le pedí al jefe del departamento artístico que se dedicara a ella durante un mes entero". La recreativa estaba construida sobre el hardware System 16 de Sega, apodada por el equipo como "la placa que podía mostrar imágenes enormes". Empezando por el cementerio del que emergen los dos héroes para descender posteriormente al Inframundo gobernado por Neff, *Altered Beast* desplegaba un catálogo de enemigos de lo más pintón: zombies, demonios, gárgolas, unicornios y hormigas gigantes. La placa supuso el debut de Cockatrice, el pollezno que retomaría como montura en *Golden Axe*. "Había cinco mundos en *Altered Beast*," explica Uchida."Y diseñamos los enemigos acorde a la naturaleza de cada escenario."

La placa System 16 permitó añadir además un efecto gráfico bastante memorable, en el que los restos de los enemigos parecían saltar de la pantalla."*Altered Beast* fue la primera recreativa que desarrollé," confiesa. "No sabía cómo hacer la mecánica lo suficientemente divertida, y me costó lograrlo. Me las ingenié para equilibrar la jugabilidad – la parte más importante – con el asesoramiento de otro programador, que tenía más experiencia." El equipo aún tendría tiempo de incorporar un par de easters eggs dedicados a otras dos placas System 16: *Alex Kidd: The Lost Stars* (ojo ▶



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** SEGA
» **DESARROLLADOR:** SEGA
» **LANZAMIENTO:** 1988
» **PLATAFORMA:** ARCADE
» **GÉNERO:** BEAT-'EM-UP

CRIATURAS FANTÁSTICAS Las transformaciones de Altered Beast



LOBO
■ Lanza bolas de fuego y puede arrollar enemigos.



DRAGÓN
■ Dispara rayos y electrocuta a los que le rodean.



OSO
■ Su aliento petrifica a los enemigos y salta como un ovillito.

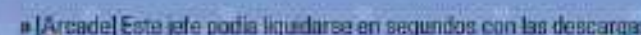




TIGRE
■ Dispara bolas de fuego y tiene un ataque vertical.



TIGRE DORADO
■ Similar al lobo normal, pero con ataques más fuertes.


» [Arcade] Este jefe podía liquidarse en segundos con las descargas





» [Arcade] El diseño de los enemigos era deliciosamente chiflado.

a las lápidas del cementerio) y *Shinobi*. "El guiño a *Alex Kidd* se incluyó porque el programador principal trabajó en aquel juego. Otros miembros del equipo habían trabajado en *Shinobi*, así que también quisimos incluir un pequeño homenaje hacia ella."

Adelantándose casi un año a *Final Fight* en los recreativos, *Altered Beast* causó conmoción en Japón. "Mostré mi creación al público y les sorprendí. Me emocionó descubrir que no sólo impactó a los que jugaban con la recreativa, si no a todos los que pasaban cerca de ella". Uchida reconoce que aunque sus gráficos eran espectaculares, la mecánica de la coin-op era demasiado simple. "Como al final no pudimos implementar los botones sensibles a la presión que ideamos desde el principio [no llegaron a un acuerdo con la compañía que tenía la patente], el numero de acciones que los personajes podían realizar se redujo a la mitad respecto al concepto original. Como resultado de esto, los jugadores se cansaron pronto de *Altered Beast*."

A pesar de ello, la popularidad del juego fue aun mayor en Occidente que en su país de origen, hasta el punto de que Sega eligió la adaptación a Mega Drive para acompañar a su nueva consola, en el pack con el que debutó en EE.UU y Europa. "Me sorprendió bastante descubrir lo popular que era *Altered Beast* en el mercado occidental. "Que el público aún recuerde mi juego es algo que me llena de orgullo. El otro día mi jefe me dijo '¡Eres prácticamente una leyenda!', pero creo que sigo sin ser demasiado conocido en esta industria."Uchida no participó de manera activa en la conversión a MD, aunque sí dió algunos consejos al equipo que se encargó de ella. "Dado que la MD está basada en el hardware de System 16, sabía que no habría problemas para realizar la conversión. Confiaba en que pudieran recuperar los movimientos que tuvimos que desechar

"Me sorprendió mucho la popularidad de Altered Beast en el mercado occidental"
Makoto Uchida


» [Arcade] Los orbes eran los esteroides de la antigua Grecia.

MADE IN UCHIDA

GOLDEN AXE
(EN PANTALLA)
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1989

ALIEN STORM
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1991

GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1992

durante el desarrollo de la coin-op, pero el pad de MD carecía de los botones sensibles a la presión y además tenían un calendario muy ajustado para acabar el juego."

"Cuando oí que *Altered Beast* se incluiría con todas las Genesis en EE.UU. me dije 'Es genial, no puedo esperar a ver el pack', pero no pude viajar a EE.UU. hasta tres años más tarde, y para entonces no pude encontrar el pack en ninguna tienda. En todas se vendía la consola junto a *Sonic The Hedgehog*."

Uchida continúo desarrollando recreativas para Sega. Tras *Altered Beast* llegarían *Golden Axe*, *Alien Storm* y *Die Hard Arcade*, entre otras. Aunque *Altered Beast* jamás tuvo secuela en los salones recreativos, inspiró un par de spin-offs – *Altered Beast: Guardian Of The Realms* para GBA en 2002, y *Project: Altered Beast* para PS2 en 2005. Esta última contaría con el asesoramiento de Uchida, aunque supuso una revisión radical de la IP original, con un tono más oscuro y violento que la placa original. El juego recibiría duras



BESTIAS DOMÉSTICAS

O cómo pateábamos zombis desde casita.

MEGA DRIVE

■ La conversión más conocida, y la más fiel respecto a la recreativa original, aunque por el camino perdió algunos detalles, como aquellas vísceras volando hacia la pantalla que tanto nos sorprendieron en la coin-op. Su mayor problema es que en las propias instrucciones te indicaban cómo acceder al menú de trucos. Y pocos aguantaron la tentación.



PC ENGINE

■ La adaptación para la máquina de NEC era bastante simpática, a pesar de la carencia de scroll parallax (encima el que tenía era brusco) y una correosa curva de dificultad. Dado que el pad de PC Engine sólo tenía dos botones, era necesario pulsar arriba para saltar. También llegó a editarse una versión CD-ROM que únicamente añadía una aburrida intro de 5 minutos a la ecuación.



MASTER SYSTEM

■ Esta versión desplegaba unos sprites bastante generosos, aunque la animación del protagonista era terrible. Los escenarios desaparecían, para dejar paso al negro más insondable durante los enfrentamientos con los jefazos. Y para colmo, esta conversión eliminó por completo toda la tercera fase, y con ello nuestras esperanzas de transformarnos en osos.



FAMICOM

■ Este port jamás llegaría a ver la luz en las NES occidentales, lo que resulta bastante comprensible. Los personajes son mucho más pequeños que en la placa original (solo hay que compararlo con el de Master System, a la izquierda). Eso sí, Asmik, responsable del port, se sacó del bolsillo nuevas fases y transformaciones: león, fénix...y tiburón. Menuda adaptación loca.



COMMODORE 64

■ Por desgracia, lo mejor que se puede decir del port de Commodore 64, distribuido por Activision, es que la pantalla de presentación tenía una música estupenda, a cargo de Martin Walker. Lento y tedioso, desplegaba unos gráficos terribles, en los que jamás llegaban a aparecer más de dos enemigos en pantalla. Un verdadero horror indigno de la placa original y el C64.



» [Arcade] La transformación final de Neff: un rinoceronte.

críticas, principalmente enfocadas a su funesta cámara, y sólo llegaría a ser distribuido en Japón y Europa. Pero ni siquiera eso hizo mella en el carisma del original, como lo demuestra la aparición de Neff, bajo su transformación en rinoceronte, en una de las escenas más célebres de la película *Rompe Ralph*: la terapia en grupo de villanos, junto a iconos del calibre de Clyde, Bowser o el Doctor Robotnik.

Uchida dirige ahora el estudio de Sega en Shanghai, responsable de la adaptación Xbox 360 de *Nights Into Dreams*. El buen hombre alucina al ver que sus coin-op mantienen su popularidad. "Cuando visito ocasionalmente EE.UU, suelo pasarme por algún salón recreativo, y sigo viendo a gente jugar con *Altered Beast* y *Golden Axe*. "Eso me demuestra, que, si una recreativa es buena, la gente sigue echando dinero en ella. Y eso me hace muy feliz."



» Aunque la carátula japonesa mola más, la occidental mantuvo el dibujo original. Hurra.

AMSTRAD CPC

■ Aunque se las ingenió para mostrar más enemigos en pantalla que el port de C64, y poseía unos gráficos con bastante colorido, la versión Amstrad era tan lenta que practicamente era injugable. El scroll se movía a pedales. Durante el juego nos deleitaba con una adaptación simpaticona de la BSO de la máquina, aunque la música de Spectrum era muy superior.



AMIGA / ATARI ST

■ Al contrario de lo que sucedió con la estupenda adaptación de *Golden Axe* a cargo de Virgin, Activision no se molestó lo más mínimo en diferenciar las conversiones de Amiga y Atari ST. Las dos eran tremendamente mediocres, con un sistema de colisión de chiste y un enorme marcador en la parte inferior que nos escatimaba buena parte de la pantalla del original.



25 AÑOS

EL DESPERTAR DE LYNX

UNA RETROSPECTIVA DE ATARI LYNX

En 1989 Nintendo puso el mundo patas arriba cuando lanzó Game Boy. Escasos meses después, Atari lió una más gorda con el lanzamiento de Atari Lynx. En Retro Gamer recordamos porqué ese sistema fue tan especial

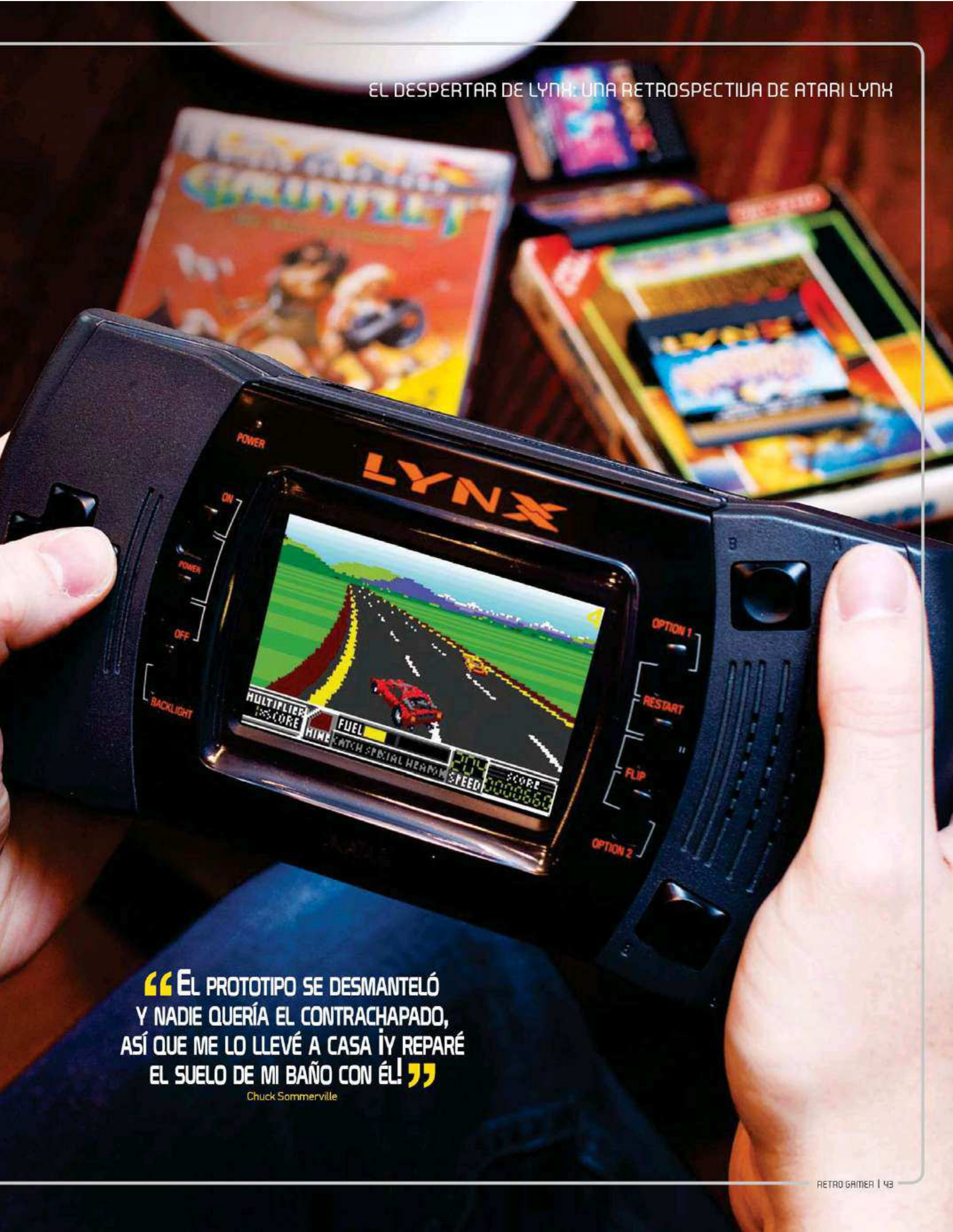
Es un crimen que no haya más amor por la primera portátil de Atari, a la que muchos ven como un fracaso que apenas pudo competir contra la exitosa Game Boy de Nintendo.

Aunque la consola de Nintendo aplastó sonoramente a la portátil de Atari (y a todas las que vinieron detrás), Lynx es un pedazo esencial de la historia del videojuego, y uno que no debería ignorarse.

La "Handy" –como se conoció a Lynx en un principio– fue concebida en agosto de 1986 por Dave Needle y RJ Mical, quienes, en aquel momento, trabajaban para la casa de software Epyx. Eran conocidos por ser dos de los tipos tras el popular ordenador Amiga, por lo que diseñar hardware no era nada nuevo para ellos. La leyenda cuenta que dibujaron los diseños iniciales en una servilleta, en la hora de la comida. Muchas ideas y revisiones se descartaron en los años posteriores, incluyendo el uso de una pantalla monocroma, carga por cinta, enlace infrarrojo y diferentes procesadores. La idea era que fuera una bestia...

Chuck Sommerville, el creador de *Chip's Challenge* y *Zarlor Mercenary*, era miembro del equipo de Handy en Epyx y tiene increíbles recuerdos del proceso de desarrollo. "Los prototipos se construyeron con láminas 4x4 de contrachapado," recuerda. "Los cubríamos con chips que simulaban lo que el hardware final haría. En ocasiones se formaba una fila de ingenieros esperando a probar su trabajo en el hardware "real". Había un tipo que siempre la acaparaba. Teníamos una cosita puntiaguda que, de broma, llamábamos el acelerador para que se moviera. Tras la bancarrota (de Epyx) el prototipo se desmanteló y nadie quería el contrachapado, así que me lo llevé y reparé el suelo del baño de casa con él."

El diseño final del sistema que se convirtió en Lynx contaba con un chip gráfico de 16 bits, apodado 'Suzy', que podía generar 4,096 colores diferentes (los mismos que el Amiga) en una pantalla a color. También era capaz de escalar y rotar tanto sprites como fondos, algo solo posible en las recreativas de la época. La CPU era una 65SC02, una variación del popular chip encontrado en sistemas como C64, la 8 bits de Atari, NES y Apple II. Pero en Lynx la velocidad de reloj había era cuatro veces mayor que las de ▶



"EL PROTOTIPO SE DESMANTELÓ Y NADIE QUERÍA EL CONTRACHAPADO, ASÍ QUE ME LO LLEVÉ A CASA ¡Y REPARÉ EL SUELO DE MI BAÑO CON ÉL!"
Chuck Sommerville

La máquina de Atari cuenta con grandes juegos. Sobresale en las conversiones de arcades.

esas máquinas para seguir el ritmo de los procesadores modificados que trabajaban junto con ella. El "cerebro" era ayudado por un chip blitter de 16 bits, un chip modificado capaz de realizar complejos cálculos para aligerar el trabajo de la CPU. Los chip blitter se habían visto antes en Amiga, pero era la primera vez que una consola utilizaba esta tecnología. El conjunto lo remataba "Mikey", el chip modificado de sonido. Los 4 canales de sonido estéreo eran el estándar de la época, pero la habilidad para reproducir sonido digitalizado/sampleado en todos ellos, sin sobrecargar la CPU, no lo era. El diseño de hardware de Lynx estaba por delante de la competencia, así que se podía pensar que Epyx tenía en sus manos algo revolucionario, ¿verdad? La historia nos dice que no fue el caso...

Sin recursos para lanzarla, Epyx ofreció su consola Handy a todas las grandes compañías, empezando por Nintendo, su principal competidora, y Sega. Pero tras varias educadas respuestas que venían a decir "no", sólo les quedaba una compañía: Atari. La compañía de Jack Tramiel todavía era un nombre importante en la industria del videojuego, pero los tipos de Epyx ya conocían cómo era trabajar con el ilustre líder de Atari, por lo que el editor era realmente su último recurso. Chuck recuerda muy bien el día que le dijeron que Atari había comprado el sistema. "De primeras me preocupó, porque mi jefe estaba molesto con el tema. Por lo visto, había tenido una historia con la dirección de Atari en el pasado." Para ser justos, Atari hizo todo lo que pudo para suavizar esas relaciones, ya que estaban muy impresionados con Handy y sabían que tenían un ganador en sus manos. "Después escuchamos que Atari estaba realmente intentando hacer las cosas bien por nosotros" continúa Chuck. "Yo tenía esperanza de que saliera bien, porque Epyx se había quedado sin dinero para desarrollar, y nos quedaban muy pocas opciones."

Después de que Atari aceptara la compra de Handy, pasó por un par de cambios de nombre, como recuerda el programador de *Gates Of Zendocon* Peter Engelbrite. "Por un breve periodo de tiempo, Atari la llamó Atari Portable Entertainment System. Cuando señalé que el acrónimo sería APES (simios) lo deshecharon." También recuerda otro nombre alternativo a Handy: "Hubo un tiempo, cuando el proyecto era aún top secret incluso dentro de Epyx, en el que había cerraduras de seguridad en las puertas del área de desarrollo de Lynx. Allí, el nombre oficial del proyecto era ¡el Tostador Nuclear!" Finalmente, Atari se decidió por Lynx, un guiño a su habilidad para conectarse con varias máquinas, más que una referencia al felino del mismo nombre (lince en castellano). De hecho, que las dos siguientes consolas de Atari también tuvieran nombre de felino fue una coincidencia, con Panther bautizada por el coche deportivo Panther Kallista y Jaguar... por la misma temática.

Atari Lynx se lanzó oficialmente en los EE.UU. el 1 de septiembre de 1989; sólo dos meses después de que Game Boy aterrizara allí. Aunque ofrecía

> **"Por un breve período de tiempo Atari la llamó Atari Portable Entertainment System. Cuando señalé que el acrónimo era APES (simios) lo desecharon"**
> Peter Engelbrite



LYNX I VERSUS LYNX II

Las dos versiones de la máquina de Atari, frente a frente

Lynx I		Lynx II
270 x 98 x 38	DIMENSIONES	230 x 98 x 48
4 canales mono	SONIDO	4 canales stereo
4-5 horas	VIDA DE LAS PILAS	5-6 horas
No	BLOQUEO REGIONAL	No
160 x 102	RESOLUCIÓN	160 x 102
LCD 3.5" Retroiluminado	PANTALLA	LCD 3.5" Retroiluminado Opcional
50mm	ALTAVOZ	40mm
Hasta 16	COMLYNX	Hasta 16

pantalla a color y sus impresionantes chips modificados, era el doble de grande y cara y las pilas duraban notablemente menos. Pero, a pesar de esto, la reacción inicial fue muy buena, siendo elogiada ampliamente tanto por la prensa como por los jugadores. La consola llevaba de regalo el brillante *California Games* y solo tres juegos acompañaron el lanzamiento; *Blue Lightning* (un clon de *After Burner* técnicamente impresionante), el shoot-'em-up *Gates Of Zendocon* y *Electrocop*. Más juegos llegaron durante 1990 y la consola de Atari pronto llamó la atención de quienes buscaban una máquina más potente.

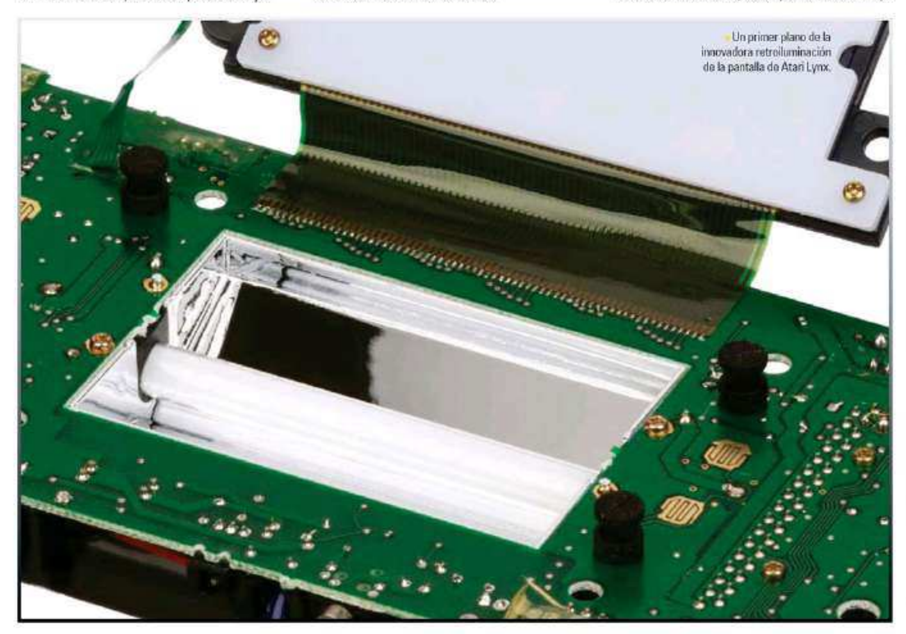
Lynx se lanzó en Europa en 1990, con un precio que hacía saltar las lágrimas: 32.990 ptas (£179.99 en Inglaterra) y que casi duplicaba el precio de la consola de Nintendo. El director de Marketing de Atari en Inglaterra, Daryl Still, recibió la tarea de promover la portátil en este lado del charco y vivamente recuerda la primera vez que puso sus manos en una Lynx. "De veras la amaba entonces y lo sigo haciendo ahora. El salto tecnológico respecto a Game Boy fue enorme." Daryl no fue el único que quedó impresionado, así pasó también con la gente que Atari contrató para formar parte de su nuevo estudio de desarrollo interno. D Scott Williamson fue una de esas personas. En principio fue contratado por Atari para trabajar en juegos para la Atari Genesis, pero cuando el trato con Sega se fue al garete, escribió un juego para el Atari STe y después se lió con Lynx. Su cariño por la consola aflora con los recuerdos. "Llevo programando desde que tenía 10 años, [usando] lenguaje ensamblador desde los 14 y fanático de Atari de toda la vida," explica. "Conseguir un puesto de programador en Atari en 1987 era el trabajo de mis sueños. Todo sobre Lynx era tan nuevo e increíble que acepté la oportunidad de trabajar con ella sin pensarlo y la exprimí a fondo".

D Scott Williamson se esconde tras algunas de las mejores adaptaciones de recreativas para Lynx, como son *Roadblasters*, *Toki* y *STUN Runner*. Con gran felicidad explica cómo era trabajar con ella. "Su arquitectura estaba adelantada a su tiempo – portátil, color, conectable, para zurdos y diestros... y esas son solo las diferencias de diseño visibles desde el exterior," señala. "tenía un veloz hardware matemático; impresionante circuitería multicanal para crear los sonidos; cartuchos de gran capacidad con protección, y, probablemente lo más impresionante para mí, innovaba en gráficos. Gráficos bitmap reales con detección de colisión por hardware; la habilidad de dibujar sprites comprimidos con escala, que podían ser combinados para hacer rotaciones y otros trucos gráficos. Era posible incluso renderizar triángulos y modelos 3D reales para juegos como *Hard Drivin'* y *Steel Talons*. Los sprites escalables se podían componer para crear las serpenteantes carreteras de *Road Blasters* y los túneles de *STUN Runner*. Por si el hardware no fuera suficiente, fue el primer sistema de juegos que tenía toda la documentación y un SDK completo, incluyendo muestras de código para cada función de cada subsistema. Por encima de todo eso estaban las herramientas, no solo compiladores y especificaciones para crear gráficos, efectos de sonido, instrumentos y música. Sistemas completamente maduros. El entorno de desarrollo ▶



[Lynx] La primera conversión de Commodore 64 a Lynx de Chris Millward fue el brillante *Alien*.


[Lynx] La conversión de *STUN Runner* de D Scott es considerada una de las mejores adaptaciones de la coin-op.


Un primer plano de la innovadora retroiluminación de la pantalla de Atari Lynx.

SONGBIRD PRODUCTIONS

La compañía de Carl Forhan publica tanto nuevos juegos caseros como prototipos inéditos



¿Qué te llevó a crear Songbird y publicar nuevos juegos de Lynx?
Cuando me topé con Lynx a mediados de los 90, Usenet era el lugar donde pasar el rato. En los grupos de noticias encontré algunos posts de hackers de Atari diciendo que habían encontrado la forma de volcar código a la RAM de Lynx por el puerto serie. Pensé que era demasiado molón como para dejarlo pasar, así que me puse en contacto con ellos. Creo que la primera demo que hice fue *Pong5*, un cutre trivial que todavía anda por la red...

Tras eso, hurgué bastante en el hardware de Lynx y aprendí a crear sonidos, utilizar el estéreo y, por supuesto, a usar el motor de sprites.

Desde tu punto de vista ¿qué hizo a Atari Lynx tan especial?
El hardware que mueve, escala y anima los objetos en pantalla es simplemente increíble. Podía con juegos de estilo 3D muy bien hechos, además de manejar hábilmente todo tipo de maravillas 2D. Y sus opciones multijugador estaban muy adelantadas a su época. Por último, tenía ports de recreativas muy bien hechos, desde *Xenophobe* a *Ms Pac-Man*.

¿Qué piensas de la gestión de Atari con Lynx?
Creo que Atari estaba en una posición difícil. Mientras que la pantalla, los gráficos y el sonido eran muy superiores a los de Game Boy, Nintendo tenía las licencias, como *Tetris* y sus *Mario* y *Zelda*.

¿Piensas sacar más juegos de Lynx en el futuro?
Me encantaría, pero cada vez es más difícil encontrar los cientos de horas que necesito para programar. Tengo un juego Java terminado que me gustaría portar a Lynx, y varias ideas para secuelas de otros juegos que ya he publicado.


» No mucha gente sabe que Atari Lynx se llegó a lanzar también en Japón.

> "De veras la amaba entonces y lo sigo haciendo ahora. El salto tecnológico respecto a Game Boy fue enorme"
> Darryl Still

PROTOTYPE POWER

Los juegos cancelados que gozaron de una nueva vida

ROAD RIOT 4WD



Conversion de la homónima y técnicamente impresionante recreativa de Atari. La máquina contaba con una cabina modificada con asientos que se meneaban, gráficos completamente digitalizados y scaling a gogó. La versión de Lynx hace un trabajo increíble replicando todo en su pequeña pantalla. Solo le falta un final y ajustillos en el control.

ALIEN VS PREDATOR



AVP era la gran apuesta de Jaguar y el primer juego en la famosa franquicia, pero muchos desconocen que estaba siendo portado a Lynx. Se encontraba al 50% de desarrollo cuando se paralizaron todos los proyectos de Lynx para volcarse en la fallida Jaguar. Una pena que nunca se completara porque el prototipo prometía calidad.

MARLBORO GO!



Este juego es una rareza por dos razones. Primero, porque cuenta con el sponsor de una tabacalera y, segundo, porque el juego, junto con una Lynx modificada de color rojo brillante con el logo de Marlboro, fue entregada a un pequeño grupo de trabajadores de la compañía. El juego es un arcade de motos con scroll lateral bastante divertido.

LODE RUNNER



La versión de Lynx de *Lode Runner* iba a ser publicada en un principio por Telegames pero nunca se llegó a completar y fue olvidada... hasta que un prototipo salió a la luz hace muy pocos años. El juego de Lynx es un port de la versión de 8-bit de Atari y mantiene un "look" y espíritu muy similar. Lo único que le falta es el sonido.

EYE OF THE BEHOLDER



Hubo bastante revuelo cuando se anunció que este juego de *Advanced Dungeons & Dragons* estaba siendo adaptado a Lynx. Pero a pesar de que estaba terminado, nunca se llegó a lanzar debido a los altos costes de la ROM y la batería de guardado necesaria. Aún así, el juego llegó a ver la luz pública gracias al coleccionista Eric DeLee.

▶ era en Amiga, el primer entorno de desarrollo de videojuegos con ventanas que había utilizado – lo que significaba que por primera vez podía editar código, compilarlo y testearlo, todo sin tener que salir de una aplicación para cargar otra como había sido el caso de DOS. El desarrollo del hardware había sido impresionante también – la placa Howard (llamada así por su creador) era prácticamente un analizador lógico, permitiéndonos supervisar el hardware en tiempo real, mientras funcionaba, y depurar el código. Atari, Nintendo o Sega no tenían nada parecido. Dave Needle, RJ Mical, Steve Landrum y el resto de ingenieros de Epyx lograron crear un aparato que miraba al futuro y que, en gran medida, fue la primera piedra para el hardware que llegaría más tarde bajo el nombre de 3DO."

Durante 1991 Lynx comenzó a tomar impulso y acabó siendo el año más importante de la portátil. Primero, por una serie de reducciones de precio que la pusieron al nivel de Game Boy y la recién lanzada Game Gear, lo que hizo subir las ventas a lo bestia. En segundo lugar, los nuevos juegos que se lanzaron, como *Ninja Gaiden*, *Road Blasters*, *Klax* y *Pac-Land* mejoraron la reputación de Lynx y comenzaron a granjearle un nombre por sus buenas conversiones de recreativas. Pero lo más importante que le iba a pasar a Lynx ese año fue su completo rediseño que evolucionó en lo que ahora conocemos como Lynx II. Esta nueva unidad era casi 3 cm más pequeña, con agarraderas moldeadas en la carcasa, un botón para apagar la retroiluminación (y ahorrar pilas en las pausas), protector de pantalla y la ranura de las tarjetas se desplazó a la parte posterior, entre otros cambios cosméticos; es gigantesco comparado con los sistemas de hoy en día, pero encajó mejor con las portátiles de la época. Quizá, las características más importantes de esta nueva Lynx fueron la reducción de costes al fabricarla y la mejora de la duración de las baterías, que añadía un par de horas de juego más gracias a su refinada tecnología (pero seguía siendo la risión frente a la duración en Game Boy).

Atari también subió de nivel el marketing y vio un increíble aumento en las ventas, con Lynx terminando el año como una de las consolas más vendidas de Reino Unido. Atari aún manejaba un presupuesto muy ajustado comparado con el de las rivales, así que debía elegir sabiamente las campañas. Un acuerdo con Warner Bros propició el lanzamiento de un juego basado en *Batman Returns*, que prometía ser la película del año. El juego se terminó a tiempo para lanzarse junto con la película y un gran

» [Lynx] *California Games* iba incluido en el pack original de Lynx. ¡El juego de surf es uno de los favoritos de **RG**!





» [PC] *Chip's Challenge* ha sido actualizado a las 3D para Steam y móvil, rebautizado como *Chuck's Challenge*.

» Dos grupos de botones para satisfacer a zurdos y diestros, con el botón Flip para "voltear" la imagen en pantalla.



» El puerto Comlynx permitía la conexión de hasta 16 máquinas.

anuncio de Lynx (y el juego), de 15 minutos de duración, se mostraba en los cines antes de la película. Daryl aún recuerda como este acuerdo lo convirtió en un VIP de una noche. "Recuerdo ir a la premiere en Leicester Square y relacioname con Bob Geldof, Catherine Zeta Jones y John Leslie en la alfombra roja. El problema con el anuncio fue que todo eran vídeos del juego, y cuando aparecía en la gran pantalla ¡la pixelación era extrema!"

Lynx mantuvo el pulso en 1992, con un ritmo constante de lanzamientos que mantenían la vitola de máquina con ports de calidad. Aún así, el éxito masivo eludió a Atari, en parte por la falta de apoyo de los third party y la arrasadora Game Boy. En 1993 la suerte ya estaba echada para la innovadora portátil. Atari comenzó a reducir su apoyo para concentrarse en el lanzamiento de Atari Jaguar y canceló muchos juegos ya anunciados. Lynx fue abandonada lentamente, mientras Atari intentaba su última jugada con Jaguar antes de su infame fusión con JTS. Con el tiempo, Lynx llegó a acumular unos 3 millones de unidades vendidas. Una cifra impresionante, hasta que descubres que Game Gear consiguió 11 y Game Boy más de 118 (que incluyen también las ventas de Game Boy Color). "Las ventas fueron inferiores a lo que debían haber sido," explica Daryl. "El montante global superaba los 7 dígitos y todas se vendieron en las tiendas." Pero este no era el final de Lynx; ¡sus fans no iban a dejar que muriera!

Telegames, un desarrollador third party de Lynx, continuó apoyando la máquina tras su muerte, lanzando varios títulos programados en Atari pero que nunca vieron la luz, como *Raiden*, *Fat Bobby* o *Hyperdrome*. A principios del siglo XXI, la comunidad de software casero de Lynx se puso en marcha cuando el kit de desarrollo para PC de BLL (Behind Lynx Lines) fue liberado. Esto permitió que gente como ▶

LOS PUNTOS CLAVE DEL HARDWARE

Las múltiples razones que hacen de Lynx una consola a poseer



■ Lynx fue el primer sistema doméstico que soportaba scaling por hardware. Esta avanzada función solo se había visto previamente en máquinas recreativas avanzadas, en juegos como *After Burner* y *Pit Fighter*.

■ Mikey, el chip de sonido de Lynx, fue el primero de una consola en proveer soporte especializado en sonido sampleado en los 4 canales. Por esta razón, muchos de sus juegos ofrecían unas voces tan nítidas como limpias.

■ La pantalla LCD en color fue pionera en las portátiles y su chip gráfico de 16-bit, llamado Suzy, dio a los programadores unos increíbles 4,096 colores a elegir con un máximo de 16 por cada scanline.

■ Hay unas cuantas diferencias entre las dos versiones de Lynx, incluyendo pantallas y altavoces, posición del compartimento de baterías y ranura de tarjetas o el tamaño de la máquina.

■ Otras funciones avanzadas de Lynx incluían scrolling por hardware, soporte por hardware para más de 1000 sprites, 64K de memoria y tarjetas de juego con capacidad máxima de 2 megabytes.

■ Otro aspecto pionero de Lynx fue el uso de un coprocesador matemático de 16-bit que trabajaba junto a la CPU de 8 bits. Esto aligeró muchísimo la carga del procesador central y permitió a Lynx ofrecer una jugabilidad super veloz.

■ El mayor defecto de Lynx fue, sin duda, la duración de las pilas, con una media de 5 horas en el modelo original y 6 horas en Lynx II se quedó bastante corto frente a su rival Game Boy. Pero, aún con todo, eran y siguen siendo más que las 4 horas de Game Gear.

EL MEJOR SOFT CASERO

Hay un montón de juegos "caseros" disponibles y estos son sólo algunos de los mejores...

ALPINE GAMES
DURANIK

■ No solo un gran juego casero, *Alpine Games* de Duranik es uno de los mejores juegos de todo el catálogo de Lynx. Ofrece 9 pruebas en las que competir y algunos de los mejores gráficos que verás en una consola "vintage".

REMNANT SONGBIRD PRODUCTIONS

■ Mucha gente quedó decepcionada cuando *Ultra Star Raiders* de Jeff Minter no se comercializó. Pero su hueco fue ocupado por *Remnant: Planar Wars 3D* – de Carl Forhan, un impresionante shooter espacial en primera persona.

POKERMANIA MW SOFTWARE

■ Un increíblemente adictivo puzle del programador germano Markus Wuehl, *PokerMania* consiste en colocar las cartas en una rejilla 5x5 para formar líneas verticales, horizontales o diagonales con las jugadas típicas del poker, desde una pareja a una escalera.

YASTUNA 1 & 2 RGC

■ Sería injusto aquí omitir alguno de los dos volúmenes de *Yastuna*, del programador francés Fadest, ya que ambos son impresionantes. Ambos cartuchos contienen minijuegos de diversos géneros y unos gráficos que por momentos sobresalen.

CHAMPIONSHIP RALLY
SONGBIRD PRODUCTIONS

■ *Championship Rally* fue el segundo juego casero, tras *Ponx*, de Songbird para Lynx y es un excelente juego de velocidad con vista aérea. Tiene 7 etapas, un campeonato, contrareloj, carreras sueltas y el siempre imprescindible modo versus.

ZAKU SUPER FIGHTER TEAM

■ Este juego se lanzó con mucha fanfarria en 2009 y es, básicamente, una interpretación para Lynx del clásico de PC Engine *Air Zonk*. Mención especial merece la edición, que reproduce tanto el formato de la caja, como del cartucho, de Lynx.



SIMIS MD GAMES

■ Un recopilatorio de demos y juegos de Matthias Domin y Bastian Schick. Las iniciales de los juegos incluidos forman el título del cartucho, es decir, *Snakebyte*, *Invaders*, *Mines*, *Isolation* y *Specials* (una colección de demos). Una gran colección de juegos clásicos.



▶ Carl Forhan (de Songbird), Matthias Domin y Bastian Schick empezaran a trastear con la máquina. Los primeros juegos caseros importantes que se lanzaron fueron *T-Tris*, el clon de *Tetris* de Bastian, y *Ponx*, la versión de *Pong* de Carl. Junto al software casero, una nueva compañía llamada Songbird Productions comenzó a editar prototipos no publicados. Fue entonces cuando la escena del "homebrew" o soft "casero" explotó y los usuarios de Lynx se beneficiaron. Alex Thissen programó *Tiny Lynx Adventure* y ahora trabaja en una conversión de *Hack, Slash, Loot*, el juego indie de PC. Pero para el aniversario de Lynx tiene un anuncio muy especial. "He descubierto hace poco un juego no liberado en el kit de desarrollo que conseguí de Robert Maidorn, uno de los antiguos programadores de Lynx" relata. "Él creó el juego en 1993 antes de que Atari dejara de lanzar nuevos juegos y yo estoy intentando lanzarlo para celebrar el 25º aniversario de Lynx."



» Varios juegos, incluyendo *Klax* y *Gauntlet III* permitían coger la consola Lynx verticalmente.

Chris Millward es otro de los programadores caseros a los que seguir la pista. Hace poco convirtió la versión de *Alien* de C64 a Lynx e incluso trabaja en *Lynx Ops*, su propio clon de *Cabal*. Planea lanzar algo especial para el aniversario de la portátil. "Actualmente estoy reescribiendo *Jack Attack*, también de C64, pero esta vez en homenaje a Jack Tramiel," nos dice. "Tengo una docena de juegos en la lista, incluyendo alguna nueva IP que podría ser vendida y más clásicos de C64 gratuitos." Harry Dodgson es un viejo conocido del software casero y ha desarrollado juegos para Atari 7800, como *Combat 1990*, antes de centrarse en Lynx. Le preguntamos porqué se interesó en programar para la portátil. "Estaba interesado en ella cuando se lanzó," nos cuenta. "Tenía contactos en Atari por mis desarrollos caseros para la 7800 y pagué la tarifa para conseguir el libro de programación de Lynx. Pero no podía pagar el kit de desarrollo y en aquel momento no tenía forma de testear los programas sin uno. Cuando Jaguar se lanzó pensé en desarrollar para ella, pero me di cuenta de que mi fuerte era programar para el 65SC02, no el 68000. Para entonces, el coste del kit de Lynx y de un par de placas EPROM había bajado sensiblemente."

"TODO SOBRE LYNX ERA TAN NUEVO E INCREÍBLE QUE ACEPTÉ LA OPORTUNIDAD DE TRABAJAR CON ELLA SIN PENSARLO Y LA EXPRIMÍ A FONDO" D. Scott Williamson

El panorama casero para Lynx sigue prosperando gracias a desarrolladores apasionados como Chris, Harry y Alex. Hay desde grandes juegos con calidad comercial como *Zaku*, *Alpine Games* y *Championship Rally* a herramientas, demos y divertidos minijuegos. Y todo se ha vuelto más accesible desde que se lanzó el cartucho flash en 2007. Diseñado por Bernd Thomas tiene un puerto USB para conectarse fácilmente al PC y hace que el desarrollo y testeo de juegos sea más sencillo. También está el emulador Handy, disponible en diversas plataformas, que permite jugar y testear ROMS caseras. Aunque, eso sí, la emulación no es perfecta (sobre todo el sonido) y tiene problemas de velocidad, pero es otra buena forma para descubrir el mundo de Lynx.



» Seis pilas nutrían a la consola de Atari. Tristemente, tampoco duraban demasiado...



» [Lynx] *Gates Of Zendocon* de Peter Engelbrite (Epyx) fue uno de los juegos de lanzamiento de Lynx.



Así llegamos a la pregunta final: ¿por qué debería ser recordada Lynx? Y, de paso, ¿por qué ha generado tanta atención 25 años después de su lanzamiento?. Daryl Still nos deja esta respuesta de iluminado. "Bueno, se podría discutir que sin Lynx y su exhibición de lo que se podía hacer en un dispositivo portátil a color, no tendríamos ni iPhone ni iPad," razona. "¡Píllame tres o cuatro cervezas y llegados a cierto punto tendremos esa discusión!" Suena exagerado, pero ciertamente plantea un tema a tener en cuenta: Atari Lynx llenó el hueco de la alta tecnología en el mercado de las portátiles, que con el tiempo acabaría siendo ocupado por PSP y PS Vita.

Scott Williamson piensa que el secreto del éxito de la consola reside en su software. "Creo que toda plataforma de juego debería ser recordada por sus juegos," correctamente nos dice. "Todo el hardware, herramientas y sonidos no importan si no entretienen a la gente, y según ese estándar, creo que Lynx fue una plataforma excepcional. Creo que Lynx destaca en la historia del videojuego por ser una de los sistemas más visionarios y adelantados a su tiempo. Plataformas más avanzadas vinieron después, pero no puedo pensar en una que ofreciera tantos saltos e innovaciones en tantas áreas y de un modo tan bien hecho. Trabajar con ella realmente era como trabajar con los videojuegos del futuro, en aquella época." ★

Agradecimientos especiales para: Carl Forhan, Darryl Still, Peter Engelbrite, Scott Williamson, Chuck Sommerville, Alex Thissen, Harry Dodgson and Chris Millward.



LA *Guía Definitiva* DE

YO CONTRA EL BARRIO

Desde Kung-Fu Master hasta Castle Crashers, los juegos de lucha laterales han disfrutado de varias décadas de éxito. Repasamos el periplo de un género empeñado a salvar a novias y rescatar ciudades a base de partir cabezas.



El Juego de la Muerte es una película especial para los fans de Bruce Lee. Murió a mitad de rodaje y, aparte del famoso mono amarillo (y los infames trucos para terminar la peli sin él), su guión original ocultaba un atrevimiento que nos resultará familiar: Bruce Lee se abriría camino, jeet kune do mediante, por una pagoda de cinco niveles, encontrando desafíos y enemigos más duros en cada planta. Es la misma base de cierto juego japonés de Irem de 1984, *Spartan X*. O, como lo conoceríamos nosotros, de *Kung-Fu Master*. A pesar de ese homenaje a *El Juego de la Muerte* y a su fenecido protagonista, en realidad el título de Irem contaba con licencia de la peli más española de Jackie Chan, *Los Supercamorristas*, que tiene cero que ver con el juego. Aparte de que Thomas fuese el nombre de Chan y Sylvia, la novia secuestrada en lo alto de la pagoda, viniese ni más ni menos que de Lola Forner, Miss España 1979.

El juego tenía una dificultad endiablada para la época, y nos hacía enfrentarnos a un sinfín de esbirros vestidos de morado, enanos acróbatas, serpientes chillonas, dragones escupefuego, jarrones... Y jefes finales memorables basados en las cosas más simples: ¡un tío con un palo! *Kung-Fu Master* sentó, paso 2D a paso 2D, las bases para un juego a punto de explotar: los yo contra el barrio: desplazamiento lateral, espíritu de serie B hongkonesa, enemigos a porrillo y jefes finales dispuestos a zurrarte el alma.

ELIGE TU MASA MADRE

AVANZA TÚ
■ Casi todos los juegos de lucha lateral clásicos te permiten 'empujar' la pantalla andando, en vez de forzar el avance de forma predeterminada al estilo de los matamarcianos.

COMBO
■ Una secuencia de movimientos de ataque. Los viste por primera vez en *Renegade*, donde tus primeros golpes abrían la guardia del malo, permitiendo encadenar.

PELEÓN
■ El género empezó con un tipo dispuesto a abrirse camino sin armas, naves espaciales o ayudas externas: puños, patadas, agarres, lanzamientos...

SUBJEFE
■ Jefe final pero menos. Cuentan con barras de vida, rutinas y ataques especiales que los diferencian de la plebe. No cierran el nivel al derrotarlos.

RECÓGELO
■ Sí, ese objeto del suelo. Te vendrá bien: o es comida, o un arma, o unos puntos más para triunfar en el marcador. Tal vez tengas que romper cosas para ello. O gente.

ESPECIAL
■ Un ataque más poderoso, parte de un combo del personaje o de tus propias manos. O ambos, si hablamos de las técnicas de Haggar en *Final Fight*.

TAJAR Y RAJAR
■ Subgénero en el que llevas armas (de filo, casi siempre) todo el rato, como los *Golden Axe*. Solemos traducirlo como "matarraja" por motivos evidentes.

JUEGOS MULTIRRUTA
■ Ciertos títulos, como los *Dungeons & Dragons* y *The Revenge Of Death Adder*, ofrecían la opción de avanzar por distintos caminos.



» [C64] *Karateka* presumía de animaciones muy avanzadas para su tiempo...



» [Spectrum] *Way Of The Tiger*, de Gremlin, lucía planos de scroll, pero parecía más una demo técnica que un juego.



» [Arcade] *Renegade* innovó al introducir movimiento sobre dos ejes y perspectiva forzada para lidiar con los enemigos.

▶ El mismo año, en Occidente, la editora Brøderbund lanzaba *Karateka*, el primer juego de un joven diseñador llamado Jordan Mechner. Al igual que *Kung-Fu Master*, también tenía inspiración cinematográfica, pero su Japón feudal bebía más de Kurosawa que de los Shaw Brothers. Mechner diseñó el juego para Apple II y lo rellenó de características sorprendentes para la época, como cinemáticas (con cortinillas inspiradas en *Los Siete Samuráis*) y una animación fluidísima, obtenida al trazar vídeos grabados de un maestro de kárate en acción. *Karateka* también recurría al tropo de la damisela en peligro, y nos ponía en la piel de un héroe anónimo infiltrándose en la fortaleza del señor de la guerra Akuma para rescatar a la proverbial princesa. Sin embargo, donde en *Kung-Fu Master* movimiento y acción iban de la mano, en *Karateka* el desplazamiento era una excusa para meterse en un antepasado de *Street Fighter*, con combates tácticos en los que la pericia suplía a la ensalada de puños del de Irem. A pesar de su ambición y de sus gráficos revolucionarios, *Karateka* casi se queda sin editor. "Lo rechacé de primeras porque casi no tenía contenido", cuenta el cofundador de Brøderbund Doug Carlston. "Aún no había mandado la carta de rechazo, cuando resulta que teníamos un monitor vacío en el CES de Chicago y necesitábamos algo que enseñar ahí. Dado que *Karateka* era chulo lo pusimos. Y, por supuesto, fue el monitor al que todo el mundo acudió, así que fichamos a Mechner". Aunque *Karateka* no fue tan influyente para el género como *Kung-Fu Master*, sus logros técnicos -en especial su animación rotoscópica- se convertirían en los elementos clave de otro éxito masivo, *Prince Of Persia*. Por su parte, *Fist II*, la secuela de Melbourne House del aclamado juego de lucha *Way Of The Exploding Fist*, también era bastante ambicioso: los jugadores vagaban por un enorme mapeado de jungla recogiendo pergaminos y peleando contra los enemigos. Por desgracia, el tamaño jugaba en su contra: había más de caminar que de zurrarse y la versión de C64 estaba infestada de bugs. Otro primerizo, *Way Of The Tiger*, de Gremlin, introdujo tres planos de scroll en paralelo pero, otra vez contra enemigos de uno en uno.

El juego que señaló la llegada del "yo contra el barrio" como lo conocemos a día de hoy fue *Nekketsu Kouha Kunio-kun*, de Technos. Es decir, el *Renegade* que conocimos en su versión occidental. Kunio llegó a los arcades en 1986, con un nombre que podría traducirse algo así como 'El tío duro impetuoso Kunio'. El Kunio japonés es un estudiante de instituto que decide enfrentarse a una pandilla de abusones que han estado metiéndose con su amigo Hiroshi. *Renegade* cambió el guión para darle el protagonismo a un justiciero -Mr K, según la versión de NES- que trata de rescatar a su novia de una banda de maleantes. Technos también cambió el escenario a unos suburbios de lo más chungo, que se convertirían en tópico recurrente de gran parte del género. Callejones sombríos, aparcamientos, estaciones de metro... *Renegade* era el equivalente virtual de la película de 1979 *The Warriors: Los Amos de la Noche* (que se convertiría años después en un estupendo videojuego de tortas de la mano de Rockstar Games). Al contrario que sus descendientes, *Renegade* presentaba un extraño sistema, en el que había que usar un botón distinto para atacar a cada lado de la pantalla. Pero su mayor avance respecto a *Kung-Fu Master* residía en su capacidad para que el personaje se desplazase en cuatro direcciones. Una perspectiva forzada ponía la guinda a la ilusión de profundidad. También fue

CRONOLOGÍA SELECTA





1984

KUNG-FU MASTER
■ El primer arcade en ofrecernos un héroe solitario enfrentándose de lado a lado con hordas de enemigos y jefes finales.

1985

RENEGADE
■ Nos dio un punto de vista semiisométrico y control en las cuatro direcciones, además de un primitivo sistema de combos.



1986

DOUBLE DRAGON
■ Las tortas, mejor con amigos: el primer mete-mete para jugar a dobles, con los hermanos Jimmy y Billy Lee. Pero sólo hay una novia...

RIVER CITY RANSOM
■ Un juego abierto en el que explorar a gusto la ciudad epónima, subir de nivel a nuestros personajes y liarla parda. Casi abuelo de *GTA*.

1987

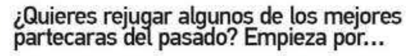
ALTERED BEAST
■ Heredero espiritual de *Kung-Fu Master*, como si Thomas pudiese mazarse y convertirse en todo tipo de Chewbaccas desmembradores.

GOLDEN AXE
■ El primer arcade que nos convenció de que las armas también reparten leña fina, añadiendo de paso magias y monturas con ataque propio.

1988

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
■ De los primeros juegos con licencia y mueble deluxe para cuatro jugadores. Y qué juego.

1989



¿Quieres rejugar algunos de los mejores partecaras del pasado? Empieza por...



FINAL FIGHT
■ 1989 ■ ARCADE

Todo lo que hizo *Double Dragon* para definir el género, *Final Fight* lo elevó al cielo. Personajes enormes, fases para el recuerdo (ese claustrofóbico metro...), y Capcom practicando ideas y conceptos para *Street Fighter II*. Se puede jugar hoy sin problemas con *Final Fight: Double Impact*, que también incluye el plataformero de fantasía *Magic Sword* (mucho más flojito).



THE SIMPSONS
■ 1991 ■ ARCADE

¿El primer pegatortas para toda la familia? Konami tradujo a la perfección el encanto de aquellos primeros *The Simpsons*, trufando un bellísimo arcade con centenares de referencias para el espectador. *The Simpsons* no se separa ni un sólo segundo de la serie y, de paso, incluía ataques cooperativos que invitaban a que nuestros familiares decidieran jugar con nosotros.



STREETS OF RAGE 2
■ 1992 ■ MEGA DRIVE

La respuesta de Sega al pepinazo arcade de Capcom llegó en forma de cartucho para Mega Drive. Una secuela en la que Blaze, Max, Skate y Axel llevaron más allá el sistema de *Final Fight* en personajes, combos y ataques especiales. Todo, bajo el ritmo musical de un Yuzo Koshiro en horas altas. Sega vende un pack descargable con las tres entregas para las consolas en retirada. Merece la pena.



DUNGEONS & DRAGONS: SHADOW OVER MYSTARA
■ 1996 ■ ARCADE

Relanzado recientemente en la antología *Chronicles Of Mystara* (junto a su predecesor *Tower Of Doom*) *Shadow Over Mystara* es uno de los títulos más completos del género: mitad rol, mitad liarse a tobas contra medio bestiario *AD&D*. No volveríamos a ver nada igual hasta *Dragon's Dogma*.



GUARDIAN HEROES
■ 1996 ■ SATURN

Lo decimos en el top de Saturn y lo repetimos aquí: a Treasure hay que adorarles. En este caso es fácil, porque el juego lleva unos años en Xbox Live Arcade, y conserva intacta su mezcla de épica, frenesí y un poquito de rol. Cuenta con uno de los mejores personajes secundarios del mundo: Nando, un conejo asesino que ríete del de *Los Caballeros de la Mesa Cuadrada*.



» [Arcade] Cosas que ver en los primeros segundos de *Double Dragon*: un culo.

"Era un buen juego. Fue el primer título en el que trabajé que vendió un millón de copias."
Ste Pickford



el primer arcade en incluir agarres y proyecciones, enemigos de a pie que resistían varios golpes y otros que soltaban sus armas al ser derrotados. Aunque no podías recogerlas para uso propio, el diseñador Yoshihisa Kishimoto tuvo en cuenta este detalle, y lo incluyó en su siguiente título.

Double Dragon llegó en 1987, y superó en todo a *Renegade*. El añadido más importante fue un modo cooperativo en el que dos jugadores podían controlar a los hermanos Lee, incluso con la posibilidad de jugar sucio: uno agarraba a un rival y el otro le restaba dientes (o conseguía vidas infinitas con el látigo que soltaban las dominatrix, para cabreo de los que hacían cola). Kishimoto condensó todo su amor por clásicos fílmicos de la paliza esteta y el macarrismo desaforado, como *Operación Dragón* y *Mad Max: El Guerrero de la Carretera*. El juego transcurría en un paisaje urbano malrrollista, en el que entraban en juego elementos de plataformeo y escalada, entre escaleras y cintas transportadoras. Para abrirse más tarde a parajes agrestes y, finalmente, la fortaleza de la banda Black Warriors. También sustituía los escenarios un poco sin rumbo de *Renegade* por niveles más orientados hacia la derecha, resaltado por una flecha parpadeante que pronto se convertiría en gramática arcade. Podíamos arrebatar sus armas a los enemigos, así como arrojarles elementos del escenario, como cajas o barriles. Lo único que no cambiaba era la trama: malotes raptan a chica, chicos rompen huesos durante varios kilómetros, chicos ▶

DYNASTY WARS
■ Capcom tenía dos ideas para renovar el género ese año. ¿La primera? Repartir estopa subido en un caballo en la China de los Tres Reinos.



BATTLETOADS
■ Rare se sacó de la manga sus propias Tortugas Ninja: un puñado de sapos con ataques deformes y pantallas con vehículos de dificultad absurda.



ALIEN VS PREDATOR
■ El segundo juego de Capcom en llevar la tremenda placa CPS-2. Un espectáculo de ataques especiales y personajes únicos.

1990 — 1991 — 1992 — 1993 — 1994 — 1995



FINAL FIGHT
■ ¿La segunda idea de Capcom? Sprites descomunales y movimientos especiales en un juego grabado a nudillazos en la Historia.

THE SIMPSONS
■ Konami le había pillado el punto a las licencias arcade: *The Simpsons* era un homenaje de principio a fin al material de partida.

STREETS OF RAGE 2
■ El juego en el que pensamos los fans de la lucha barriobajera cuando nos preguntan por Mega Drive. Está a años-luz del original.



▶ vencen a supermalote, chicos se parten la cara para ver a quién quiere la chica. La vida.

Double Dragon tuvo tal éxito que no sólo inundó en pasta a Technos, sino que dio origen a una explosión de clones, con casi todos los implicados en el negocio arcade japonés lanzados a repetir el jitazo de la castaña a dobles. Capcom, que ya había tonteado con el género con *Trojan* (un juego de 1986 con armas), insistió en la temática oriental clásica con *Tiger Road*. El juego presumía de graficazos para la época, con sus peleas hacha en ristre a través de pagodas, templos y dojos. Data East tenía claro que había algo mejor que moteros y macarras: ninjas a cholón que no raptaban novias, sino presidentes de los Estados Unidos (*Bad Dudes Vs DragonNinja*, 1988). Sega fue a lo suyo con *Dynamite Dux*, un título rarísimo más deudor de la violencia absurda y animalista de Tex Avery y los *Looney Tunes* que de la seriedad urbana de Technos. Irem contraatacó con *Vigilante*, el heredero contemporáneo de *Kung-Fu Master*, que tenía algo muy bueno (nunchakus) pero que se quedó viejo: era 2D plano y sólo para un jugador. Namco decidió subir la sangre con el festival gore de *Splatterhouse*, donde nuestro héroe era una copia del Jason de *Viernes 13*. Y Tecmo recurrió a los ninjas, esta vez como protagonistas, con *Shadow Warriors*, la presentación en sociedad de la franquicia *Ninja Gaiden*. La trama de Tecmo era una chaladura, con su secta del mal liderada por el tataraalgo de Nostradamus en busca del Apocalipsis pronosticado por su antecesor. Qué, como motivación maligna, nos mola más que ir a por novias ajenas, o pensar en forrarse raptando a Ronald Reagan.

Ocean Software licenció el *Cobra* de Stallone para ofrecer un juego a medio camino entre el pegatortas y el pegatiros, con Sly a cabezazo limpio. De paso, Ocean se quedó los derechos de *Renegade*, e inventó su propia secuela para ordenadores, *Target Renegade*, cuyo mayor logro fue el de derribar a moteros subidos en sus motos a patada voladora limpia. El acuerdo con Technos se amplió para llevarse los ports de *Double Dragon* y una tercera entrega de *Renegade, The Final Chapter*, donde viajábamos en el tiempo para untarle el morro a momias y dinosaurios porque Ocean... Bueno, eran así con sus licencias.

Melbourne House, por su parte, quiso quitarse el mal sabor de boca de *Fist II* con el infravalorado *Samurai Warrior: The Battles Of Usagi Yojimbo*, protagonizado por el conejo samurái de los cómics de Stan Sakai:*Usagi Yojimbo*. En el juego también recorríamos el Japón Edo con un sorprendente sistema de combate, de enorme profundidad. No era su único punto fuerte: además de ofrecernos múltiples caminos para avanzar en la historia, incluía un innovador sistema de karma que hacía que nos arrepintiésemos de matar inocentes según avanzaba la aventura. No exactamente como el de *Fallout*, pero sí que lo podemos considerar antecesor de.



» [C64] *The Battles Of Usagi Yojimbo* era algo más que una licencia apresurada del cómic.



» [Arcade] *Altered Beast*, el heredero extrañísimo del 2D plano de *Kung-Fu Master*.



» [NES] *Battletoads* era el *Dark Souls* de los 8-bit. En difícil.

Volviendo al terreno japonés, Technos respondió al ataque de los clones con el arcade *Double Dragon II: The Revenge*, que... No añadía mucho al original, la verdad. Encima volvió al esquema del *Renegade* original de ligar la dirección de los ataques a distintos botones. Y en pleno ataque de pasar de todo, se cargaban a la novia del original en la primera escena. Que sí, le daba sentido al título del juego, pero en general fue un poco fallido para la época. Sin embargo, tenían un as en la manga: el tercer juego de *Kunio-kun*, destinado a comerse el mercado de las consolas. ¿Su nombre occidental? *River City Ransom*, un completísimo título que añadía elementos de rol en un mundo abierto para crear la primera campaña en un pegatortas lateral: los cabezones Alex y Ryan tenían que limpiar las calles de pandillas estudiantiles rivales. Conservaba de *Double Dragon* la posibilidad de recoger objetos, e incluso de agarrar a enemigos y utilizarlos como proyectiles. Los malos que derrotabas soltaban monedas que podían gastarse en sushi y donuts que mejoraban tus capacidades de combate. Podía parecer simple a nivel gráfico, pero su estilo anime destilaba carisma, y su experiencia cooperativa es de lo mejorcito que ha vivido la NES.

Pero 1989 es un año importante por más razones que *River City Ransom*. Dos, en concreto. La primera es nuestra portada, *Golden Axe*, que fundió *Conan* y los "yo contra el barrio" con una clase descomunal. Su creador, Makoto Uchida, ya había apuntado maneras en el género con *Altered Beast*, un pegatortas tipo *Kung-Fu Master* donde la intervención divina convertía a los protagonistas en bicharracos de diversos poderes. *Golden Axe* fue uno de los primeros títulos del género en permitirnos jugar con una protagonista femenina, Tyris ▶

D&D: SHADOW OVER MYSTARA

■ No sabemos si este arcade crepuscular de Capcom quería revivir la fórmula de *Wonder Boy in Monster Land*, pero qué bien lo hicieron.















THE WARRIORS

■ Rockstar revivió el género con este pepinazo basado en la peli del 1979.

1996 · 1997 · 1998 · 1999 · 2000 · 2001 · 2002 · 2003 · 2004 · 2005 · 2006 · 2007 · 2008

DYNASTY WARRIORS 2

■ Omega Force descubrió la fórmula mágica: sustituye el manual de instrucciones por un póster desplegable del botón X.



CASTLE CRASHERS

■ Gotitas de rol, temática medieval y estética de animación de Cartoon Network. El éxito de Behemoth desmintió a los que pensaban que los juegos de lucha eran cosa del siglo XX.

INGREDIENTES INDISPENSABLES

Los elementos que no pueden faltar a la hora de limpiar las calles con brazos como mangueras



JEFAZOS FINALES

■ El gigantesco Death Adder de *Golden Axe*, el Krustyglobo de *The Simpsons*, o el enorme Dragón Rojo de *Tower Of Doom* son buenos ejemplos de lo que nos gusta.

VARIEDAD EN LOS PROTAGONISTAS

■ Cachitas oxigenados o rutilante fémina? Una plantilla decente de personajes con diversas habilidades y movimientos es la crema antiarrugas de cualquier juego de tortas.

ACCIÓN CABESTRA

■ Los tiempos muertos se los dejamos a los roleros; un juego de lucha es el crossfit de las manitas del jugador. Un no parar de matones que no sepan que al otro lado de su cara le esperan meses de comer con pajita.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

■ Desde acción ninja hasta lucha libre sin mentirijillas, pasando por codazos bajeros y molinillos desesperados, ningún juego está completo sin un repertorio de chulería y exceso.

MUCHO MÁS QUE MALAS CALLES

■ Metro City no basta: hay que viajar al espacio con *Battletoads* o *Bucky O' Hare*, despoblar la antigua China en *Dynasty Wars*, o recorrer los Reinos Olvidados en *D&D*.

» [Arcade] Nuestras noches discotequeras son consecuencia directa de *Michael Jackson's Moonwalker*: vencer por baile loco.

» [Arcade] ¿Nunca has peleado sobre champiñones gigantes en *The Revenge Of Death Adder*?





» [Arcade] Shredder, el matamonedas de *TMNT*.

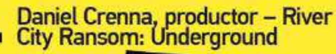
▶ Flare (*Red Sonja*, vaya), junto al conanesco Ax Battler y el enano de Tolkien Gilius Thunderhead. También ofrecía como novedad el uso de magias ofensivas que afectaban a toda la pantalla, así como la capacidad de cabalgar criaturas capaces de despanzurrar a los enemigos -o de freírlos en llamas-.

Pero *Golden Axe* tenía un rival, el juego que definió el género de peleas por la calles para toda una generación: *Final Fight*, de Capcom (aunque durante parte de su desarrollo se llamó *Street Fighter '89*). La bacanal de yoyas de Metro City cogía el dobles de *Double Dragon* y le añadía personajes enormes, como los que veríamos después en *Street Fighter II*, y un arsenal de movimientos tremendo, dándole más peso a las armas y los agarres. Además, *Final Fight* presentaba a los carismáticos Cody y Guy, y al imponente alcalde Mike Haggar, porque así es Metro City: una ciudad donde el alcalde sabe lucha libre, su yerno es un navajero, y su colega un ninja. La moraleja es que no hay que secuestrar a la hija del alcalde, ni aunque seas de la banda terrorista Mad Gear. Sentó las bases para la era dorada y mamporrera de Capcom, con sus comidas tiradas por el suelo para recuperar vida y sus barras de ídem para cada enemigo. Y un ataque de último recurso, al presionar los botones a la vez para desencadenar un movimiento multidireccional, que a cambio drenaba un poco de nuestra salud. También era memorable su fase de bonus: si una banda secuestra a tu chica/hija/pasaba por allí, tú le rompes el coche con nudillos. Y tuberías.

Pero no hemos acabado con el año: Konami se desmelenó con *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Cogieron la serie de televisión, le quitaron la parte blandita y tonta -*Ninja*, no *Hero*- y le metieron un mueble deluxe para cuatro jugadores donde encarnar a Donatello (alias Dios, en este juego), Michelangelo, Leonardo y Raphael. La trama, cómo no, iba de secuestro de la chica, la colega periodista April O'Neil, y el zurrarse con todos los malos de la serie hasta llegar a Shredder, el ninja cuchillo Ginsu. Tuvo una conversión a NES, *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game*, con el número puesto ahí para diferenciarla de un juego previo para la consola del mismo 1989. La fiebre quelonia llevó a otra secuela arcade -superior como juego, pero con menos carisma-, *Turtles In Time* (1992) y un tercer título para consola, *Turtles III: The Manhattan Project*, para NES.

Rare se unió a la fiesta con su propia colección de anfibios antropomórficos, *Battletoads*, que siguieron la ruta inversa: de videojuego a serie de animación. Y que nos dio uno de los juegos más raros posibles:

AL HABLA CON...





¿Qué tenía el *River City Ransom* para que alguien decida desarrollar una secuela 25 años después?

La estructura abierta, la sensación de que era un juego adelantado a su tiempo... Fue la cosa más divertida a la que jugamos mis hermanos y yo. Colaborábamos para ganar dinero para mejoras y maximizar nuestras aventuras. No se trataba de la historia principal, sino de la que tú ibas creando en tu cabeza según jugabas. También tenía las melodías más pegadizas.

¿Fue difícil conseguir la licencia oficial por parte de Technos?

Technos Japan Ltd ya no existe, pero sus exempleados continuaron con otra empresa, Million Co Ltd. Tuvimos que demostrarles que íbamos en serio y que teníamos verdadero interés en crear un título que estuviese a la altura de los originales. Costó mucho tiempo, tuvimos unas cuantas reuniones informativas, de negociación y de mostrarles conceptos hasta que nos dieron el visto bueno.

¿Cómo usáis la tecnología actual para crear un juego que, básicamente, tiene el aspecto y el manejo de un título de 8-bit?

No tenemos por qué limitar el número de enemigos activos en pantalla. También contamos con mucha más memoria para jugar con las texturas, así que podemos crear un mundo más grande. Nuestra idea general es meter más de todo. Contamos con mucho margen porque no contamos, aposta, con demasiadas técnicas avanzadas.

¿Os inspiráis en algún otro "yo contra el barrio" clásico además del *RCR* original?

Por supuesto que sí. Hay influencias de *Double Dragon*, *Street Fighter*, *The Combatribes* y *Alien Vs Predator*, por nombrar unos pocos.



¿Qué crees que es indispensable en un juego de lucha lateral? ¿Se acerca *River City Ransom: Underground* a ese ideal?

Espero que sí, a lo segundo. Un juego de peleas necesita ser satisfactorio desde el primer minuto y no ser repetitivo. Incluso el original tenía problemas para conseguir eso. Nuestro gran reto está en la gran cantidad de contenido aparte del combate abierto. Haremos lo posible para meter todo lo que queremos. Ya veremos si de una vez o actualizando una beta comercial hasta quedar satisfechos.

> **“Un juego de peleas necesita ser satisfactorio al instante, y no caer en lo repetitivo”**
> Daniel Crenna

el cruce entre los hermanos Lee de Technos y los Sapos de Batalla con *Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team*.

Para rareza, eso sí, lo que hizo Sega en 1990: un juego de sopapos de Michael Jackson, *Moonwalker*, basado en la inclasificable película de 1988. Jacko iba de blanco, con sombrero de mafioso, y se dedicaba a rescatar niños y someter a los enemigos con el poder del baile. El mayor power-up del juego era *su mono Bubbles*: si lo recogíamos, nos transformábamos en el JACKOBOT, la máquina de destrucción láser.

Sega intentó demostrar al mundo que les quedaba algo de cordura con la primera entrega de una de las sagas más importantes en esto de curtir pieles vivas: *Streets Of Rage*, para su flamante Mega Drive. La saga bebía bastante de *Final Fight*, pero le añadía múltiples toquecitos únicos. Su trío de expolis podía pedir la asistencia de coches-patrulla con un tío con lanzacohetes, por ejemplo. También era lo más cercano que tendrían los jugadores de Sega a jugar a *Final Fight* hasta la llegada de la versión de Mega-CD. Pero para qué, si *Streets Of Rage 2* le puso el turbo a la serie en 1992.

El cartucho te soltaba la primera nada más



» [Arcade] "Antes de entrar hay que dejar salir" -*Final Fight*.

encender la consola, en forma de musicón de Yuzo Koshiro. Luego ya el juego demostraba que se había reinventado desde cero, entre el tamaño de sus personajes y las mejoras en las animaciones y demás elementos gráficos. El ultramalo original, Mr X, estaba de vuelta, dispuesto a sembrar el caos de la ciudad sin nombre, pero todo lo demás era nuevo y reluciente. Sumó dos nuevos personajes a los ya conocidos Alex y Blaze: el hermano del ausente Adam, Skate, y el luchador Max Thunder, tan potente como su nombre. Además, cada personaje estaba más diferenciado, y traía de serie nuevos especiales y un arsenal de movimientos muy extenso.

Tan extenso como el propio mapeado. *Streets Of Rage 2* era enorme, te llevaba desde un parque de atracciones a un barco pirata, hasta llegar a la guarida de Mr X, atrezada por los mismos que le hacían las bases a los malos de James Bond. Llegaba mucho más allá de *Final Fight* en ambición y profundidad, y se convirtió en el baremo -inalcanzable- del rompedientes de consola. Incluso la propia Sega no consiguió estar a la altura con la última entrega, *Streets Of Rage 3*. El juego, uno de los últimos lanzamientos de Mega Drive, se complicó innecesariamente la vida dándole enormes barras de salud a los enemigos: pedía demasiado tiempo, era demasiado difícil, la diversión se perdió por el camino.

Los arcades de los primeros noventa, mientras, eran cosa de dos: Capcom y Konami. Capcom dejó su huella en títulos como el *Undercover Cops* de Irem, el *Two Crude Dudes* de Data East y *The Combatribes* de Technos. Pero la CPS-1 de *Final Fight* todavía tenía algo que decir, con el cazurro *The Punisher*, adaptación mostrenca de *El Castigador* de Marvel (con Nick Furia como segundo jugador, cuando era blanco y tenía pelo). Y con otra licencia de cómic, *Cadillacs And Dinosaurs*, que mezclaba pulp cincuentero con patear triceratops. Ambos juegos confiaron parte de su mecánica a las armas, buscando añadir elementos de los "dispara y corre" tipo *Contra* al reino de la castaña seca.



¿SABÍAS QUÉ?

1 El primer "yo contra el barrio", ***Kung-Fu Master*** (***Spartan X*** en Japón), llegó en 1984 de la mano de Irem, los mismos que nos darían años después los ***R-Type***. El diseño era obra de Takashi Nishiyama, que venía de triunfar con el arcade de 1982 ***Moon Patrol***.

2 De Technos os hablábamos brevemente en el reportaje de Data East: tres exempleados de esta última que asentaron el género con ***Renegade*** y ***Double Dragon***. Ya habían mostrado maneras con el irrepetible versus de lucha ***Karate Champ***.

3 ***Final Fight*** fue una mina para Capcom: versiones para casi todas las plataformas, conversión casi ***pixel-perfect*** en Mega-CD y dos secuelas exclusivas para SNES. En total, 3,4 millones de copias. Nos gusta pensar que no incluyen a ***Streetwise***, un pestiño 3D.

4 La fase bonus de desguazar un coche demuestra hasta qué punto ***Final Fight*** y ***Street Fighter II*** eran hermanos conceptuales. Por el camino, Capcom descartó el destroce de pianos y demoler una casa a mamporrazo limpio.

5 Makoto Uchida ya cuenta en este número sus influencias a la hora de crear ***Golden Axe***: un visionado en VHS de ***Conan el Bárbaro***, y una devoción por ***El Señor de los Anillos*** de rolero de los 80, la época gloriosa de pasarse el copyright ajeno por el forro.

6 Si de algo podían presumir los segueros era de la exclusividad de los ***Streets Of Rage***, cuya irreprochable segunda parte hacía que los propietarios de una SNES rumiaran su envidia por lo bajo (nunca lo admitimos en público, eso sí).

7 Capcom rozó el cielo arcade con las placas CPS, auténticas factoría técnica de tortas laterales que sus rivales no podían ni soñar -SNK sólo pudo plantarles cara en los versus-. El catálogo de CPS-2, con joyas como ***Alien Vs Predator***, ***Dungeons & Dragons: Shadows Over Mystara*** (¡Rol y leches! ¡En arcade!) o ***Armoured Warriors*** no tiene juego malo.

8 ***Castle Crashers*** lleva vendidas más de 2,6 millones de copias desde su debut en Xbox Live Arcade en 2008. Behemoth resucitó el género con ***River City Ransom***, ***Guardian Heroes***, ***Final Fight*** y ***Double Dragon*** como influencias reconocidas.

9 ***Double Dragon Neon***, el regreso del exitazo de Technos, tiene pedigrí. El mismísimo Yoshihisa Kishimoto colaboró con los californianos Wayforward Technologies para celebrar el 25 aniversario de los hermanos Lee de forma magistral. Fue la primera vez desde principios de los 90 que Kishimoto tuvo algo que ver con la saga.

10 Seguimos con Kishimoto. Los canadienses Conatus Creative juntaron casi 150.000 euros hace unos meses en Kickstarter, para poner en marcha una secuela más o menos oficial de su otra gran saga: ***River City Ransom: Underground***. Yoshihisa Kishimoto asesora el proyecto.



» [Arcade] *X-Men*, antes de las pelis.


» [Arcade] Konami acertó de lleno con el aspecto y los guiños de su *Asterix*

The King Of Dragons sirvió a Capcom como precedente de los futuros *Dungeons & Dragons*, y tanto *Dynasty Wars* como el artúrico *Knights Of The Round* decidieron que la tollina a caballo entra. *Captain Commando* sirvió para presentar a la nueva mascota de Capcom, un improbable superhéroe eléctrico y retrofuturista, acompañado por una momia alienígena con pinta de rapero y un bebé con chupete y exoesqueleto de robot mostrenco.

Konami, aparte de *Turtles In Time*, sacudió al público masivo con *The Simpsons*. El juego lucía gráficos de ensueño, respetando al 110% el estilo de la serie. La familia (casi) al completo recorría Springfield intentando rescatar a Maggie del Señor Burns y su lacayo Smithers, convertidos en supervillanos para la ocasión. Konami repitió la fórmula *TMNT* de los cuatro jugadores, y la sazonó con ataques en combo cooperativo en los que los miembros de la familia disfrutaban de ataques únicos que invitaban a jugar en familia. El juego también presumía de interludios animados y minijuegos machacabotones en los que ganar al resto de los jugadores inflando globos.

El paso extra lo dieron con un mueble descomunal, capaz de soportar seis jugadores entre sus dos monitores, con una licencia de lujo: *X-Men*. Qué pena que no estuviese a la altura. Tampoco terminó de acertar otra licencia: *Bucky O'Hare*, una suerte de *Usagi Yojimbo* en el espacio. Por lo menos *Asterix* ofrecía un acabado gráfico impecable, en el que el juego era secundario a la bellísima animación y a la fidelidad que los japoneses le dieron a la adaptación de las aventuras del galo.

Capcom también tendría su ración de *X-Men* en SNES con *Mutant Apocalypse*, y la Blizzard consolera también tocaría a los superhéroes con *The Death* ▶


» [Arcade] *Battle Circuit* fue el último arcade de lucha lateral de Capcom, y la compañía se volvió loca con los diseños de personaje, tanto enemigos como protas.

And Return Of Superman, extendiendo la leyenda de que no hay buenos juegos de DC. Sega también adquirió una licencia Marvel, para arcade: el ingenioso *Spider-Man: The Videogame*. Y Acclaim se quedó con los derechos para consola del trepamuros.

Los dos primeros juegos de *Spider-Man* en consola caerían en manos de Software Creations, en la del programador y el grafista John y Ste Pickford, para ser exactos. "A los dos nos encantaba *Final Fight*," cuenta Ste, "y nos quejábamos de que los juegos de superhéroes siempre acababan en géneros que no les iban bien, como los plataformas por defecto de Ocean Software, o combinando plataformas con fases de conducción. Soy artista, me gustan los cómics, me gustaban los contornos negros y los colores planos de los tebeos de superhéroes con los que crecí. Y me moría de ganas de hacer un juego que se viese así. Así que vendimos la idea de hacer un *Spider-Man/X-Men: Arcade's Revenge* que fuese como un *Final Fight*, con grandes personajes y ese estilo gráfico".

Pero la idea no se vería cumplida hasta el segundo juego *Spider-Man and Venom: Maximum Carnage*. "Era muy buen juego", reflexiona Ste. "Creo que fue el primer título en el que trabajé que vendió un millón de copias."

La última ronda de clásicos llegaría a mediados de los noventa, impulsada por la placa CPS-2 de Capcom. Entre *Alien Vs Predator* y los dos soberbios juegos de *Dungeons & Dragons*, Sega apenas pudo plantar cara con la secuela de *Golden Axe, The Revenge Of Death Adder*. En *Alien Vs Predator* podíamos elegir entre humanos ciborg -salidos del cómic- y dos Depredadores, enfrentándose a una infestación Alien, con su enfrentamiento con Reina Alien y todo. Los dos *Dungeons & Dragons* (*Tower Of Doom* y *Shadow Over Mystara*), mezclaban elementos roleros y hechizos espectaculares con el combate tradicional del género, y ofrecían una cantidad de posibilidades casi impensable para un juego arcade, sobre todo *Mystara*. Capcom terminó despidiéndose del género con el estrambótico *Battle Circuit*, donde avestruces rosas se enfrentan a mandriles con mochila-cohete incorporada.

En Sega Saturn, Treasure soltó la bomba *Guardian Heroes*, un juego de acción y aventura tan ambicioso a su manera como los *Mystara*: una trama con múltiples ramificaciones, decenas de movimientos, toques roleros y varios modos encumbraron a Treasure... En una consola condenada.

Además, la influencia del naciente polígono y el auge de los juegos de carreras y de pistolitas en los arcade acabaron por desterrar al género. Los desarrolladores no sabían cómo enfrentarse a los grandes espacios que ofrecía el 3D y este periodo de experimentación hizo bastante daño, gracias a un puñado de juegos mediocres, de escenarios planos, pocos enemigos y controles inaceptables. *Fighting Force* prometía, pero se quedó a medias; y cuanto menos hablemos del *Final Fight Streetwise* de Capcom, mejor. Sí, hay gemas alucinantes, como el tremendo *Die Hard Arcade* o *SpikeOut*, pero el género estaba en retirada.

EL MEJOR SACAMUELAS POSIBLE

Hemos reunido los ingredientes perfectos para confeccionar el sacamocos definitivo.

PLAYER 1
HAGGAR, DE FINAL FIGHT

Por qué: Nos merecemos políticos así. Nos merecemos alcaldes que, ante una oleada de crimen, se arranquen la camisa desvelando un Himalaya de músculos y arreglen la ciudad estampando cráneos corruptos contra el suelo de sus calles. Vota Haggar, vota JUSTICIA.

PLAYER 2
BLAZE FIELDING, DE STREETS OF RAGE

Por qué: Los sueltatortas laterales fueron de los primeros juegos en plantearse la igualdad de género. Pensamos en meter a Tyris Flare, pero ya llevamos Golden Axe en portada, y Blaze no necesita armas para limpiar las calles.

ARMA
LA MOTOSIERRA DE SPLATTERHOUSE

Por qué: Convertir una somanta de palos en un festival gore es tan sólo una de las mil cosas que las aventuras de Rick y su máscara maldita hizo por los videojuegos. Y esta máquina de convertir gasolina en salpicón de tripa satánica, otra.



El estudio Omega Force lo transformó en un corre-corre loco gracias a su franquicia *Musou*, en la que la fineza palidece ante cargarse cientos de malos por minuto, entre los *Dynasty Warriors*, *Samurai Warriors* y demás derivados (que además incluyen toques de estrategia, pero que innovan con cuentagotas). Y, por supuesto, tenemos el renacer 3D del género, las vacas sagradas post *Devil May Cry*: *Bayonetta* y *God Hand*. Pero estos ya se salen del ámbito que cubre este artículo. Quizás el último ejemplo de un buen repartidor 2D lo diese otra creación de los exClover: *Viewtiful Joe*. La serie se mantuvo en la perspectiva clásica, pero añadió posibilidades modernas: cámara lenta, zooms al límite, etcétera. Pero un único juego no hace un catálogo, por desgracia.

Los indis, sin embargo, sí han recuperado el espíritu prepoligonal y pendenciero con maravillas del calibre de *Scott Pilgrim Vs the World* o el millonario *Castle Crashers*, abriendo una fiebre de reediciones en la que podemos encontrarnos con *Golden Axe* y *Streets Of Rage*, o reinvenciones descargables del calibre de *Double Dragon Neon*.

Aunque ahora mismo, lo que más emoción nos produce son proyectos como el Kickstarter de *River City Ransom: Underground*, el sueño financiado por los internautas de un puñado de canadienses que quiere revivir una saga inimitable. El estudio Conatus Creative está desarrollando una secuela oficial, iniciada 25 años después del lanzamiento del juego original, con la bendición y el apoyo del creador de Kunio y de *Double Dragon*, Yoshihisa Kishimoto. Si esto funciona, quizás no esté todo perdido para un género que nació como homenaje a Bruce Lee. *



» [GameCube], Capcom redimió con *Viewtiful Joe* el mal sabor de boca que nos dejó *Final Fight: Streetwise*



» [Arcade] *The Knights Of Valour* no tenía apenas influencia de los arcades de Capcom, qué va.



» [Xbox 360] *Double Dragon Neon* reinventó la franquicia 25 años después del original.

COMIDA
EL PAVO DE STREETS OF RAGE

■ **Por qué:** La proteína es la base del músculo y éste el motor del puño. 9 de cada 10 senseis recomiendan pavo asado a sus luchadores.

CHUSMA
LOS SOLDADOS DEL PIE DE TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

■ **Por qué:** No hay carne de cañón más versátil que estos ninjas-robot. Cuentan con todo tipo de armas, vienen en varios colores y se fabrican en cadena. Son los esbirros perfectos.

NIVEL
LA PANTALLA FINAL DE DOUBLE DRAGON

■ **Por qué:** Porque es uno de los niveles más icónicos del género y condensa la esencia de peli de serie B a la perfección: decoración de restaurante chino de Benidorm elevada a la horterísima potencia.

JEFE
DOC Y JENNIFER, DE BATTLE CIRCUIT

■ **Por qué:** Casi todos los pegatortas laterales suelen presentar tíos mazas intercambiables como jefes finales. Encontrarse un mandril tarado con mochila-cohete al servicio del crimen no se olvida fácilmente.

CHICO MARAVILLA

GAME BOY: UNA RETROSPECTIVA

Hace 25 años que Nintendo mostró la Game Boy al mundo, una creación del veterano diseñador Gunpei Yokoi y su equipo. Para celebrar su cumpleaños, Retro Gamer recupera la más modesta de las portátiles y averigua por qué se convirtió en un tremendo éxito

A menudo se dice que los videojuegos ya no son sorprendentes. En esta época ultraconectada en la que vivimos, todo lo averiguamos de forma inmediata. Los días de entrar en una tienda y quedar maravillados ante las novedades de software y hardware quedan muy atrás.

Pero en cierto sentido, las cosas no han cambiado tanto. Hace no mucho, los jugadores dependían de las revistas para recibir un cuidadoso chorreo de información relacionada con los nuevos productos. Era el caso de Game Boy, la portátil de Nintendo que fue lanzada en Japón en abril de 1989 y en Estados Unidos poco después, aunque no llegaría a Europa hasta septiembre de 1990. La veterana publicación británica *Computer & Video Games* dejó caer los primeros detalles en su número de mayo de 1989, calificando a la nueva máquina de Nintendo de "micro-maravilla". El reportaje incluía una foto que permitía el escrutinio: cruceta, dos botones, carcasa gris, pantalla amarillenta... ésta mostraba algo llamado *Super Mario Land*.

No era posible juzgar el tamaño, sin embargo, ya que las imágenes no incluían manos agarrando la consola. Todos los datos pertinentes fueron revelados en julio de 1989, donde uno de los redactores de la revista, Julian Rignall, posó las zarpas sobre una Game Boy japonesa. "Hay una nueva consola Nintendo en la ciudad," escribió. "Se agarra cómodamente, tiene su propia pantalla, y los juegos vienen en cartuchos del tamaño de una caja de cerillas. ¿Suena demasiado bien para ser cierto?"

De hecho, el redactor revelaba que Game Boy no solo era real, sino que era un cacharro más que apetecible. "La consola tiene el tamaño perfecto para cogerla," subrayaba. "¡Jugar con ella es una gozada!" Y aunque elogiaba la nitidez de los gráficos en la pantalla LCD, no hablaba de cómo se difuminaban al moverse. Se comentaba que la portátil funcionaba gracias a cuatro pilas AA, pero sin especificar cuántas horas de juego garantizaban (claramente, el redactor no tuvo que cambiarlas lo suficiente como para considerarlo un problema). El título de lanzamiento nipón *Super Mario Land* era descrito como "increíblemente adictivo". El análisis acababa con algunos datos impresionantes del lanzamiento en Japón: 500.000 unidades vendidas hasta ese momento, 300.000 de ellas con el lanzamiento. Game Boy era definida en el resto del número como "El futuro de los videojuegos portátiles". ▶


OFF-ON
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
SCORE
377
LEVEL
6
LINES
1
BATTERY
Nintendo GAME BOY TM
B
SELECT
START
PHONES



"La Game Boy resultó ser una máquina muy sencilla de programar"

Bob Pape, programador de R-Type II

Cuando la Game Boy acabó llegando a Europa, casi 18 meses después de su debut japonés, media docena de juegos lo hicieron con ella. De ellos, *Super Mario Land*, *Tennis* y *Golf* eran imprescindibles. El juego que no había que comprar era *Tetris*, ya que venía incluido con la consola. Esta decisión hizo maravillas por Nintendo en Estados Unidos, catapultándola a un millón de unidades vendidas en pocas semanas. El paquete de juego más consola era absolutamente perfecto: pocas veces un título puede haberse considerado con tanta justicia como el entretenimiento portátil perfecto.

El éxito del hardware dio pie a una avalancha de juegos que definieron la Game Boy como un diminuto pero muy capaz contendiente en la peleona industria de aquel momento, capaz de pegar mucho más fuerte de lo que en principio podía suponerse por su bajo tamaño y peso (apenas 300 gramos incluyendo las pilas, por si te lo preguntabas). En su primer par de años la consola vio nacer algunos juegos originales de gran calidad, como el pinball *Revenge Of The 'Gator*, el plataformas *Gargoyle's Quest*, y la secuela exclusiva para Game Boy *Metroid II: Return Of Samus*. También había una buena cantidad de licencias vistosas, como *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *RoboCop* y *Batman*. Las recreativas también iban llegando en conversiones de resultados variables, aunque títulos como *Double Dragon*, *Nemesis* o *R-Type* eran dignos de admiración.

El procesador de Game Boy, que esencialmente era un Z80 modificado, garantizó que muchos programadores pudieran trabajar en la máquina sin demasiados problemas. Bob Pape, responsable de la celebrada versión de Spectrum de *R-Type*, se encargó de *R-Type II* para la portátil. "Encontré la Game Boy muy fácil de programar," dice. "El hardware, por supuesto, tenía limitaciones, pero igual que las tenían todas las primeras consolas y ordenadores de 8 bits. Hubo quien tubo problemas con el limitado set de instrucciones del procesador Sharp que usaba la consola, comparado con el Z80, pero creo que los programadores acostumbrados a rascar cada byte de cada kb de memoria de un ZX81 o un Spectrum de 48k se sentirían como en casa."

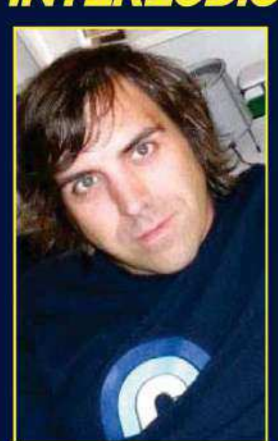
Siempre se ha dicho que Nintendo no solía proveer a los desarrolladores de sus consolas con documentación lo suficientemente completa o precisa, pero Pape afirma que en el caso de la Game Boy esto no era un problema, ya que la consola era como un libro abierto. "¡Si no sabes qué es lo que falta no puedes decir que no esté ahí!" comenta. "Había ciertas técnicas de programación que se mantenían en secreto para dar cierta ventaja a según qué compañías, como la multiplexación de sprites o los siete grados de gris. Pero otras formas de programar el hardware eran tan obvias que no necesitaban documentación."

Otro desarrollador de Z80 que acabó trabajando en Game Boy fue Ken Murfitt. "En muchos sentidos, era más sencilla de programar que otras plataformas de Z80," dice Ken, que dio sus primeros pasos con un Amstrad CPC y desarrolló *Double Dragon 3* y *The Lawnmower Man* para la Game Boy en


» Los míticos botones de GB. Resistentes como el acero.

INTERLUDIO MUSICAL

Jonathan Dunn compuso bandas sonoras de muchos títulos de Game Boy, incluyendo el famoso tema de RoboCop...



¿Qué es lo primero que pensaste de la GB como plataforma para jugar?
La primera vez que probé una Game Boy pensé que era un cacharrito estupendo. Por supuesto, a lo primero que me enganché fue a *Tetris*. También recuerdo que podías conectar dos consolas para jugar a dobles. Era la primera vez que veía algo así.

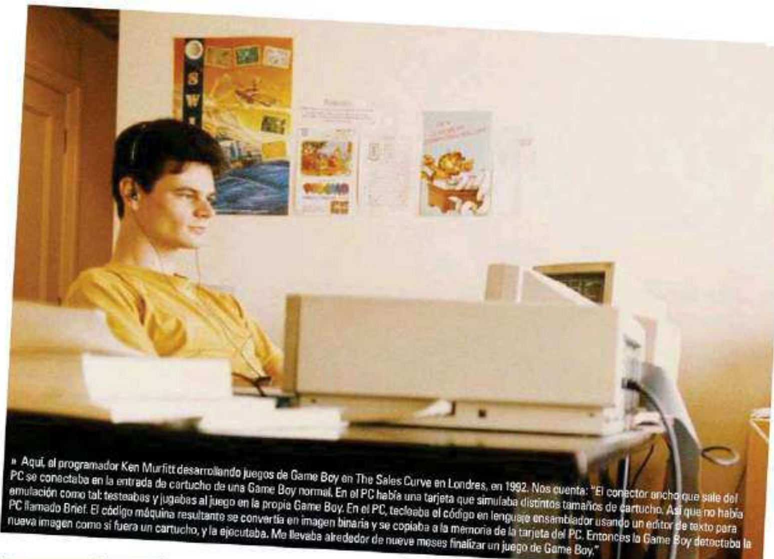
¿Qué posibilidades tenía el audio de Game Boy?
Tenía algunas características interesantes: 32 samples de 4 bits que podías programar tú mismo. Recuerdo conseguir gracias a eso algunos ruidos bastante inusuales. También recuerdo que me gustaba el hecho que podías controlar el estéreo, aunque me hubiera gustado usarlo más de lo que lo hice en

» [Game Boy] *RoboCop*. Gran juego, soberbia banda sonora

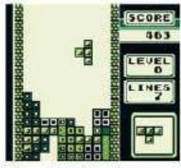
los encargos que tuve. Muy a menudo las cosas que hice para Game Boy no eran más que ports de versiones previas, así que no podía invertir demasiado tiempo experimentando con lo que ofrecía la consola.

¿Planteaba muchos desafíos?
Programé en su día mis propios drivers para C64, NES y SNES, pero por entonces no tenía suficientes conocimientos de Z80 como para hacer el driver de audio que necesitaba. Así que John Brandwood, de Ocean, adaptó un driver de Spectrum. No estaba satisfecho con las especificaciones del volumen, así que hice que John programara un software más versátil y que me permitiera un control más preciso de las melodías. Había desventajas, como que al reducir el volumen también reducías la calidad del audio, pero pude sincronizar las envolventes con otro tipo de eventos.

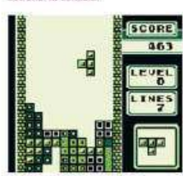
Tu tema para *RoboCop* es aún sampleado y reutilizado hoy. ¿Te



» Aquí, el programador Ken Murfitt desarrollando juegos de Game Boy en The Sales Curve en Londres, en 1992. Nos cuenta: "El conector ancho que sale del PC se conectaba en la entrada de cartucho de una Game Boy normal. En el PC había una tarjeta que simulaba distintos tamaños de cartucho. Así que no había emulación como tal: testeabas y jugabas al juego en la propia Game Boy. En el PC, tecleaba el código en lenguaje ensamblador usando un editor de texto para PC llamado Brief. El código máquina resultante se convertía en imagen binaria y se copiaba a la memoria de la tarjeta del PC. Entonces la Game Boy detectaba la nueva imagen como si fuera un cartucho, y la ejecutaba. Me llevaba alrededor de nueve meses finalizar un juego de Game Boy."



» [Game Boy] *Tetris* fue la killer app de Game Boy. Era perfecto para estrenar la consola.



» [Game Boy] *Tetris* vendió millones de unidades, beneficiándose de su inclusión en la caja de la consola.

The Sales Curve. "Era emocionante para la época usar hardware que permitía el uso de sprites reales y scroll de fondos, después de años simulándolo a golpe de código en plataformas como el CPC y el Spectrum. No más sprites predefinidos que gastaran memoria, enmascaramiento de sprites u otros trucos de Z80. El hardware facilitaba mucho animaciones para el scroll. Obviamente, era un paso atrás en términos de color (cuatro niveles de gris frente a la paleta de 27 colores de Amstrad), pero también podías encontrar tonos entre grises, aunque yo lo encontraba demasiado distrayente en lo visual."

Desarrollar para Game Boy no era especialmente complicado para los programadores curtidos, pero Ken advierte que había que tener en cuenta un par de cuestiones. "La primera eran las pilas. El procesador se desconectaba con los comandos HALT o STOP después de que se procesara cada frame, lo que ayudaba a minimizar el gasto de pilas hasta que se repetía el proceso, sesenta veces por segundo. Era sorprendente que se ahorraran baterías solo con la desconexión de la CPU en periodos tan cortos de tiempo."

Y luego estaban esas entidades esotéricas conocidas como 'GameBoy Versión Cero'. Ken nos explica: "Eran Game Boys de primerísima generación, solo existían unas miles en todo el mundo, y Nintendo insistía en que cualquier título debía funcionar perfectamente en ellas. La diferencia con modelos posteriores residía en que la memoria de vídeo ▶

sorprende que su popularidad persista de este modo?

Creo que nadie podría haber sospechado que el tema de *RoboCop* iba a ser tan recordado. En su momento, era simplemente un juego más. Era habitual producir juegos sin parar, muy rápidamente, y este era, sencillamente, otro juego de Ocean. Tampoco nos paramos mucho a pensar en ello. La verdad es que si me paro a contar las distintas versiones del mismo tema que tuve que hacer, me resulta difícil de creer. Esa melodía en particular ha sido muy sampleada, y es estupendo que todavía ande dando tumbos por ahí.

¿Te pagan algo cada vez que alguien usa el tema de *RoboCop*?

Ahora sí, recibo royalties cuando se usa el tema, pero no sucedía así cuando, por ejemplo, la marca de neveras Ariston lo usó en un anuncio de televisión muy popular a principios de los noventa. Ocean debió pensar que era una buena publicidad gratuita.

¿Qué haces en la actualidad?

Llevo dos años en Eslovenia trabajando de director de operaciones para una pequeña compañía llamada IBZooT. También cofundé Fatleg Games, en la que hacemos cositas para móvil.





» No es una Game Boy cualquiera. Esta, propiedad de Paul Drury, está firmada por Alexey Pajitnov.

» [Game Boy] *Hook* fue otro juego que se benefició de la banda sonora de Jonathan Dunn...

PEGOTES DE GAME BOY

Algunos accesorios para Game Boy. No todos tan tontos como parecen.

PACK DE BATERÍA

No es el accesorio más excitante, no. Ni siquiera el más esencial, teniendo en cuenta que la Game Boy no devoraba tantas pilas como otras portátiles. Pero cuando tus AAs acababan rindiéndose, este suplemento proporcionaba sus buenas diez horas de juego extra. Y también servía como adaptador de corriente.

LUZ

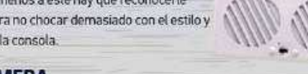


La Game Boy era injugable con poca luz, así que abundaban los accesorios procedentes de compañías ajenas a Nintendo, diseñadas para arrojar luz sobre la pantalla. Este de Nubi no estaba nada mal, pero exigía cuatro pilas extra. Es entonces cuando te dabas cuenta de que no hay nada como un viejo y fiable flexo.

ALTAVOCES

Otro accesorio de Nubi, conectable al jack de auriculares y que convertían a la consolita en un pepino *soundsystem*. Además, pasaba el sonido a estéreo. Con tantos accesorios de aspecto ridículo, al menos a este hay que reconocerle que intentara no chocar demasiado con el estilo y estética de la consola.

GB CAMERA

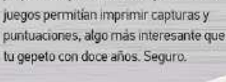


Este estrafalario complemento salió en 1998 y convirtió a la Game Boy en una cámara digital, poco antes de que éstas se convirtieran en un fenómeno a nivel global. Aparte de tomar fotos, el cacharro incluía unos cuantos juegos que trasteaban con el careto pixelado y monocromo del dueño de la consola. La mayoría eran absolutamente horribles.

GB PRINTER



Si el ansia de imprimir las horrendas (pero a su manera, muy modernas) imágenes que tomabas con la cámara puede contigo, necesitas esta pequeña impresora. Lo mejor: muchos juegos permitían imprimir capturas y puntuaciones, algo más interesante que tu gepeto con doce años. Seguro.







» Sí, el BoosterBoy es tan impracticable como parece por la imagen.



» [Game Boy] *Gargoyle's Quest* de Capcom fue un divertido spin-off de *Ghosts 'N' Goblins*.



» [Game Boy] Si algo se ponía de moda, tenía su reflejo en la consola. Por ejemplo, tres juegos de las Tortugas Ninja.



» Si quieres multijugador o usar periféricos, usa este puerto. Es un consejo de Retro Gamer.

era algo más lenta y la memoria daba problema con algunos fondos. Una pena, porque restringía la cantidad de bloques que podías actualizar en ese pequeño periodo de ahorro de batería."

Debido al tamaño de la pantalla de la Game Boy y lo limitado de su paleta de color, los grafistas tenían que asegurarse de que los gráficos, y particularmente los sprites, estaban tan definidos como fuera posible. Un desafío que Elliot Curtis conoce bien: trabajó para Tiertex Design Studios y creó gráficos para varias licencias de Disney y alguna entrega de *FIFA*. "Crear gráficos para un videojuego de consola era un sueño hecho realidad," dice. "La Game Boy era limitada, pero el resto de las consolas de la época eran mucho más complicadas gráficamente. La primera vez que creabas un sprite y lo veías correr en una Game Boy era algo asombroso. ¡Siempre tenía mejor aspecto que en el Deluxe Paint!"

Los mayores dolores de cabeza llegaban con las imágenes grandes, como las pantallas de título, debido a las limitaciones del dispositivo. "Una pantalla de Game Boy está dividida en una rejilla de ocho por ocho, y cada recuadro de esa rejilla es un símbolo," explica. "Cuando creas una imagen a pantalla completa, solo puedes usar 21 símbolos distintos. No era suficiente ni de lejos. Algunas herramientas nos permitían resaltar símbolos individuales una vez dibujábamos algo, y entonces teníamos que ser creativos usando símbolos invertidos o girados en el dibujo. A menudo teníamos que usar material de una licencia y no había demasiado espacio para la creatividad. Los logos de la compañía o la licencia eran muy aburridos de dibujar e intentábamos no invertir demasiado tiempo editándolos para encajarlos en la pantalla."

> **"Nintendo creó juegos que iban muy bien en una pantalla pequeña y en blanco y negro"**
> Elliot Curtis, grafista

Los últimos juegos de Elliot estaban optimizados para su uso con la Super Game Boy, el dispositivo que permitía la ejecución de cartuchos de Game Boy en la Super Nintendo, a menudo con color añadido. Elliot nos explica el proceso: "El color se diseñaba en los gráficos desde el principio. Tenía cuatro paletas separadas de cuatro colores cada una. Trabajé en su día con el Spectrum, así que las limitaciones de color de la rejilla de ocho por ocho no eran nuevas para mí, pero los gráficos de Super Game Boy sí que eran un dolor. La cantidad de personas que iban a verlos era tan pequeña que siempre se nos antojaba como si fuera una pérdida de tiempo."



» [Game Boy] El port de *R-Type II* de Bob Pape mejoró su ya extraordinario precedente.

Los juegos de Super Game Boy siempre tenían mejor pinta en las revistas, como cualquiera que haya intentado hacer capturas de los juegos originales de Game Boy puede confirmar. Nick Walkland trabajó en la revista británica *GB Action*, que empezó a publicarse en 1992 enteramente dedicada a la consola. "Los juegos de Game Boy eran horribles para capturar," dice Nick. "Tanto, que



» [Game Boy] El yo-contra-el-barrio *Double Dragon 3* permitía multijugador cooperativo.

MULTIJUGADOR EN MARCHA

Tú tienes una Game Boy. Tus amigos tienen Game Boys. Dale.

Dos Game Boys podían conectarse usando el cable que venía incluido en la caja de la consola. Es más: el *Tetris* que se regalaba con cada una tenía un estupendo modo para dos jugadores en el que batallaban convertidos en Mario y Luigi. El competitivo conseguía lo imposible: mejorar *Tetris*.

Como la mayoría de los dueños de una Game Boy tenían el cable, muchos juegos incluyeron modos para dos jugadores. Títulos de deportes como *Tennis* y *Golf* posibilitaban una competición más o menos amable, mientras que *Mortal Kombat* o *Killer Instinct* daban opciones más violentas. Las dos secuelas de *Double Dragon* permitían

» [Game Boy] 'Épico' no es un adjetivo que puedas ponerle a muchos juegos de GB, pero *Link's Awakening* se acerca.



al final siempre acabábamos tomando fotos de la pantalla. Metíamos la consola en una caja de cartón que tenía un trapo negro, donde metíamos la cabeza. Como un fotógrafo victoriano, pero sin el flash. Pero las imágenes siempre salían borrosas por las animaciones, y si intentabas pausar el juego, a veces salía una pantalla con un cartel de pausa. Para empeorar la situación, la Game Boy tenía un aspecto, bueno... horrible, con ese color gris verdoso tan pálido, con sombras atravesando la carcasa."

Nick no está solo en su desprecio por la Game Boy. "¡Era horrible!" ríe Ed Magnin, un programador que trabajó previamente en MicroProse y Cinemaware en Apple II y IIGS antes de pasarse a la Game Boy en Virgin Games. "El procesador era como un Z80 pero incompleto, y había bancos de memoria, pero había que andar encendiéndola y apagándola. Así que si tenías un diseño gráfico, ya no era cuestión de si cabría en el cartucho, sino de dónde tendrías un hueco para encajarlo en los bancos de memoria. Hasta que llegó la Nintendo DS, siempre dije que nuestro trabajo como programadores de consolas de Nintendo consistía en hacer que mala tecnología tuviera mejor aspecto del que debería."

A pesar de sus aversiones, Ed fue responsable de la fantástica y fidedigna versión para Game Boy de *Prince Of Persia*. En este título también tuvo que enfrentarse a un problema bien distinto, la famosa política restrictiva de Nintendo en cuanto al grado de violencia que podía mostrarse en pantalla. "Nintendo tenía aquella política según la cual nadie moría nunca en un juego de Nintendo," dice. "Así que en *Prince Of Persia* lo primero que tuvimos que revisar fueron las chuchillas-trampa. Nintendo acabó aceptando a cambio de que no mostráramos nada de sangre. ¡Ni siquiera en Game Boy querían un borrón negro goteando! Los pinchos que salían del suelo también eran un problema. Años después descubrí que lo que a Nintendo no le gustaba era lo que llamaban 'violencia deformadora del cuerpo'. Podían matarte, pero no que unas estacas te atravesaran y te salieran por la espalda."

Para Ed y otros desarrolladores, fans o no del hardware, estaba claro que Nintendo había creado una plataforma muy popular. A la compañía japonesa le había tocado el gordo con la portátil. "Fue mi hija la que me introdujo en el mundo de Nintendo," dice Ed. "Ella iba a la guardería cuando yo perdí el trabajo que tenía por entonces con una compañía, que sacó un juego y entró en bancarrota. Era difícil encontrar trabajo, y mi hija dijo '¡Papá debería trabajar en Nintendo!'. Y tenía razón. ¡Todos los niños tenían una consola de Nintendo!"



La Game Boy rápidamente se convirtió en la portátil número uno del mundo, incluso con la abundante competencia que llegó poco después. Atari Lynx, Game Gear o PC Engine GT (TurboExpress), con sus pantallas en color y hardware más potente, parecían un claro salto generacional con respecto a la Game Boy. Eso sobre el papel, claro, porque Game Boy acabó siendo la triunfadora.

Las razones de su éxito eran cuatro. Primero, fue la más rápida en llegar al mercado, por lo que se convirtió en la primera portátil que capturó el interés y la imaginación del público. Y no solo fue la primera, sino también la más económica. Los precios, lógicamente, variaban de región en región, pero en casi todos los países la Game Boy era significativamente más barata que sus competidores, situación que se acentuaría con posteriores rebajas sobre su precio original. El tercer factor era la vida de las pilas. Cuatro pilas AA daban energía a la Game Boy durante quince horas (o más si no se abusaba del altavoz). Las portátiles rivales eran insaciables, y agotaban las pilas con mucha más rapidez.

Finalmente, y esto era crucial, estaba la vasta librería de juegos de Game Boy. Se lanzaron más de 700 títulos durante un periodo de diez años. La producción por parte de third-parties era continua y Nintendo no dejó de apoyar la consola con lanzamientos mientras que estuvo en el mercado. Tres secuelas de *Super Mario Land* aparecieron en 1992, 1994 y 1998, mientras que el lanzamiento de *The Legend Of Zelda: Link's Awakening* en 1993 demostraba que la pequeña consola estaba perfectamente capacitada para el género de aventuras. También triunfó el gorila favorito de toda una generación, con la llegada de *Donkey Kong* en 1994 y el primer *Donkey Kong Land* ▶



» Escucha las crujientes y gloriosas chiptunes en la palma de tu mano.



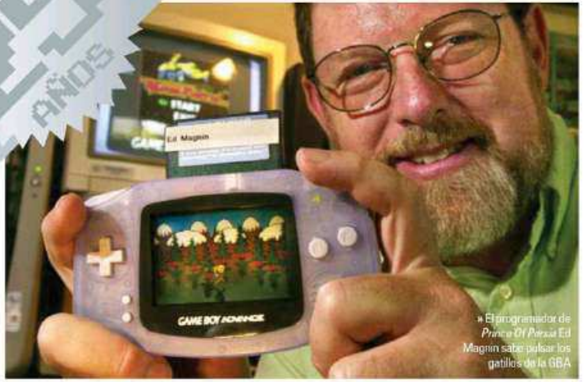
» La Game Boy original no está retroiluminada. Con esta ruedecilla serás el amo del contraste.



» El botón de encendido también hace de bloqueo para que no se caigan los cartuchos. Cosa que no pasaba nunca.

hacer equipo con un amigo para limpiar las calles. El desarrollador de *Double Dragon 3* Ken Murffitt nos cuenta que programar el modo cooperativo no era sencillo: "Exigió la colaboración con otro programador, Tom Prosser, para testear el programa, ya que uno solo no podía revisar todos los bugs de sincronizado. Aprendí mucho sobre empaquetado. Por ejemplo, ambas Game Boys no corrían exactamente a 60Hz. Una de ellas era algo más lenta. Esto puede sonar obvio, pero presentaba problemas con la sincronización."

Uno de los usos más populares del cable fue el de transferir Pokémons entre las versiones Roja y Azul (si querías hacerte con todos, necesitabas el cable). También se podían organizar batallas entre los coleccionistas. Incluso se comercializó un adaptador para cuatro jugadores, aunque muy pocos juegos lo soportaban. Algunos de ellos fueron *F-1 Race* (que incluía el adaptador), *Super RC Pro-Am* y *Gauntlet II*. Hay que mencionar también *Faceball 2000*, un FPS que permitía el juego simultáneo de... ¡16 jugadores!


» El programador de *Prince Of Persia* Ed Magnin sabe pulsar los gatillos de la GBA


» *Donkey Kong* (1994) tenía gráficos mejorados y una decoración retro cuando se jugaba en Super Game Boy.



» [Game Boy] En *Gauntlet II*, cuatro jugadores podían cooperar en la aventura. Como en la recreativa.

▶ de Rare en 1995. Y cuando parecía que la Game Boy empezaba a perder fuelle, llegó *Pokémon* en 1996. El fenómeno de los monstruos de bolsillo creció exponencialmente en años posteriores en Occidente y proporcionó a Nintendo un exitazo inesperado.

Nintendo actualizaría también el hardware. La Game Boy Pocket llegó en 1996, con una línea más moderna y una estupenda pantalla LCD. Le siguió la Game Boy Light en 1998, una exclusiva japonesa que tenía pantalla con luz trasera. La esperadísima Game Boy con pantalla de color llegó algo más tarde ese mismo año y acabó sustituyendo al modelo original. Antes del lanzamiento de Game Boy Color, Nintendo anunció que la Game Boy original había vendido más de 64 millones de unidades en todo el mundo.

Para el grafista Elliot Curtis, la razón principal por la que Game Boy arrasó con una competencia teóricamente superior fue su librería de juegos. "Era Nintendo, así que tenía los mejores juegos," dice. "Obviamente, *Tetris* hizo mucho en el impulso inicial, pero también podías jugar a Mario. Nintendo creó juegos que funcionaban en una pantalla pequeña sin color. Todo el mundo empezó a hacer versiones de los juegos de Game Boy que eran inevitablemente inferiores a los originales."


» ¡No mires, Nintendo! ¡Es posible que el Príncipe acabe pasando por la trituradora!

El programador Ken Murfitt coincide: "Algo que Nintendo entendió muy bien era que los consumidores quieren productos accesibles, robustos y de bajo coste, pero si tuviera que resumir en una sola palabra el por qué del éxito de Game Boy, esa palabra sería 'Tetris'."

Habiendo experimentado la Game Boy antes que la mayoría de la gente, Jaz Rignall es perfecto para comentar cómo la portátil aguantaba el paso del tiempo. A pesar de la llegada de consolas más lujosas, su estima por la Game Boy no disminuyó. "De hecho, cuanto más jugaba a las máquinas de la competencia, más me gustaba el ladrillo gris de Nintendo," dice. "Cualquier cosa con pantalla de color fulminaba las pilas más rápido de lo que te daba tiempo a sustituirlas. La Game Boy era más discreta, lo que la hacía perfecta para llevarla en el bolsillo sin preocuparte del consumo de energía. También estaba muy bien diseñada. Hoy día tiene un aspecto tosco, pero podías sostenerla y jugar con ella durante horas cómodamente y sin cansarte. También estaba construida como un tanque. La Lynx y la Game Gear eran frágiles en comparación. Nunca tuve reparos en echarla a una bolsa y llevarla a cualquier parte. Me encantaba la PC Engine GT, pero era cara y algunos de sus juegos eran impracticables porque habían sido diseñados para una pantalla grande. También tenía un consumo de baterías muy optimizado. Y al final de todo, lo importante son los juegos y no la tecnología, y Game Boy lo demostró. Tenía una amplia variedad de cartuchos francamente divertidos... y *Tetris* era un vendeconsolas."

Jaz también destaca la importancia de las portátiles en el negocio de Nintendo a lo largo de los años: desde la Game Boy a la Game Boy Advance, pasando por DS y ahora 3DS. "Un rápido vistazo a las cifras de ventas de Nintendo muestra hasta qué punto las portátiles han sido responsables de esos beneficios. La importancia de esos números ha variado de generación en generación, pero cuando una de sus consolas de sobremesa no ha funcionado, el éxito de la portátil correspondiente ha sido crítica para la compañía. La 3DS es un buen ejemplo: elimina los beneficios que reportó a las cifras de Nintendo el año pasado y el resultado es apabullante."

¿Y qué pasa ahora con la añorada Game Boy? Cuando la DS fue lanzada en 2004, Nintendo aseguró que el nombre Game Boy no iba a desaparecer del mapa. Dadas las compllicadas ventas de Wii U, puede ser que veamos una nueva Game Boy en el futuro: ¿quizás una portátil sencilla, preparada para jugar a títulos retro, esencialmente una Consola Virtual portátil, con acceso a todos los juegos antiguos de Game Boy? Eso sí que sería una agradabilísima sorpresa. ★



EL LEGADO PORTÁTIL DE NINTENDO

Una cronología de los juegos de bolsillo al estilo Nintendo



"Cuanto más jugaba a la competencia, más me gustaba el ladrillo gris de Nintendo"

Jaz Rignall, periodista especializado

LOS JUEGOS MÁS DIFÍCILES DE LA HISTORIA



No es ningún secreto que los juegos mainstream son cada vez más fáciles. Pero las cosas podrían cambiar: con la nueva ola de juegos deseosos de amargarte la vida, hemos recopilado algunos de los títulos más brutales de la historia. Antes de que te llevaran de la manita a todos lados.

CONTRA

PLATAFORMA: VARIOS **AÑO:** 1982 **DIFICULTAD:** 8

Para muchos, sus idilios con los juegos hardcore empezaron aquí. *Contra, Gryzor* o *Probotector*, todos son una misma experiencia castigadora: un pegatiros lateral en el que tienes que trabajarte a fondo cada centímetro que avanzas. El contacto con cualquier cosa que no sea el suelo es letal en esta pesadilla bélica, pero un control preciso y un arsenal como Dios manda permitirá a Bill 'Perro Loco' Rizer y Lance 'Escorpión' Bean (y hay quién se pregunta por qué echamos de menos los ochenta) abrirse paso a sangre y fuego. Las cosas se complican incluso cuando la perspectiva cambia en las incursiones en las bases enemigas y la cámara pasa a tu espalda en una especie de shooter hacia la pantalla en el que no siempre es fácil calcular dónde impactarán las balas.

Aún siendo difícil de tratar como una suegra con resaca, Konami hizo que la versión de NES fuera aún más puñetera, embutiéndole peligros adicionales. De hecho, la posibilidad de cooperativo con un amigo es divertida, pero no muy segura: coordinar un paseo simultáneo y que nadie quede vendido y sin margen de movimiento frente a los enemigos no es fácil. Ni siquiera el famoso Código Konami ayudaba mucho: ¡treinta vidas se quedaban cortas! Muchos han intentado replicar su nervio, pero pocos han logrado igualar su universo de frustración y controladores saliendo por la ventana.





» [NES] El port de NES fue muy fidedigno a la recreativa, manteniendo niveles, armas y (más importante) dificultad.

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

PLATAFORMA: PLAYSTATION 2 **AÑO:** 2005 **DIFICULTAD:** 10

A menudo hemos visto juegos con su nivel de dificultad alterado al pasar de ediciones orientales a occidentales, y viceversa, pero este es un caso extremo. *Devil May Cry* no es un paseo por el campo, precisamente, pero Capcom decidió que la dificultad por defecto de la versión occidental debería ser el equivalente del nivel difícil japonés. Si nunca conseguiste pasar de Cerberus, ya sabes a qué se debe: estabas en Difícil todo el rato. Capcom arregló esta locura con una edición especial del juego, pero aún así, *Devil May Cry 3* en los niveles más duros de dificultad es un reto reservado a los mejores.

INTO OBLIVION

PLATAFORMA: AMSTRAD CPC **AÑO:** 1986 **DIFICULTAD:** 9

Este oscurillo juego de exploración espacial de Amstrad, obra de Stephen Curtis, es la peor pesadilla de un aficionado a los mapas: el juego consiste en 2500 pantallas repartidas por 42 planetas, lo que hace imposible acabarlo sin pasar unas cuantas horas abocetando su estructura. Para empeorar los cosas, llegar al final de este laberinto sin recolectar la suficiente cantidad de una sustancia llamada Psyche es una tarea condenada al fracaso, lo que convierte a este ignoto título en uno de los más difíciles a los que hemos jugado nunca. Apostamos a que una imagen del mapa ocupa más memoria que el juego en sí...



» [Amstrad CPC] Visualmente simplón, ¿pero qué esperabas de un juego tan enorme?

DECESOS FAMOSOS

Hasta los mejores jugadores lo han vivido.

Resident Evil 4



Battletoads



Sonic The Hedgehog



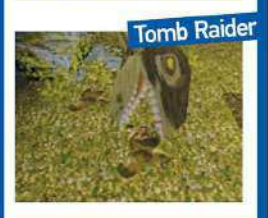
Prince Of Persia



Manic Miner



Tomb Raider



SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS

PLATAFORMA: FAMICOM DISK SYSTEM **AÑO:** 1986 **DIFICULTAD:** 8

Está unánimemente reconocida como una de las franquicias más accesibles de los videojuegos, pero los títulos de Mario no siempre han sido un camino de rosas. Los niveles finales de casi todos los juegos de la serie suelen ser bastante peliagudos, pero esta secuela exclusiva para Japón del original de NES te pone contra las cuerdas desde que pulsas Start por primera vez. Su casi obsceno nivel de dificultad llevó a Nintendo a no sacar el juego de Japón, prefiriendo reelaborar el televisivo *Doki Doki Panic* y transformarlo en lo que acabó siendo *Super Mario Bros 2* en Occidente.

No es raro que Nintendo se asustara de plantear esta pesadilla como continuación de su icónico *Super Mario Bros*: la compañía se había asentado en la industria, y continuar su juego más popular con uno que solo los expertos disfrutarían no era el movimiento más sabio. Ya no es solo que el diseño de niveles haga que el juego sea más difícil, o que se exija más precisión en los saltos. Es que todo es más agresivo: setas venenosas, enemigos implacables, tuberías que te transportan hacia atrás en el juego... es la versión videojueguil del matón que te atizaba en el colegio para quitarte los donuts.

» [Famicom Disk System] Si alguna vez te quejaste de que *Super Mario Bros* era muy fácil, este es tu castigo.





» [NES] Créenos: es más difícil de lo que parece

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

PLATAF.: VARIAS **AÑO:** 1989 **DIFICULTAD:** 10

Los juegos malvados llegan en todas las formas y tamaños, pero... ¿quién iba a pensar que la adaptación de una serie de dibujos animados iba a poseer una de las dificultades más titánicas de todos los tiempos? Lanzado el mismo año que la memorable recreativa, este dolor de cabeza interactivo coge elementos del igualmente durillo *Zelda II* para combinar exploración cenital y niveles de acción en frenéticas 2D.

El problema es que los hostiles amasijos de píxeles que te atacan convierten cada esas áreas en pesadillas, aderezadas además con muertes instantáneas por culpa, por ejemplo, de cables de alta tensión o los extraños coches de la superficie. Es un juego que te lanza enemigos sin piedad hasta que te quiebra y te hace llamar a tu mamá. La versión para PC empeoró el panorama: los gráficos redibujados eran mejores, pero en un error de "spinaltapescas" proporciones, había un salto que no se podía superar sin trampas.

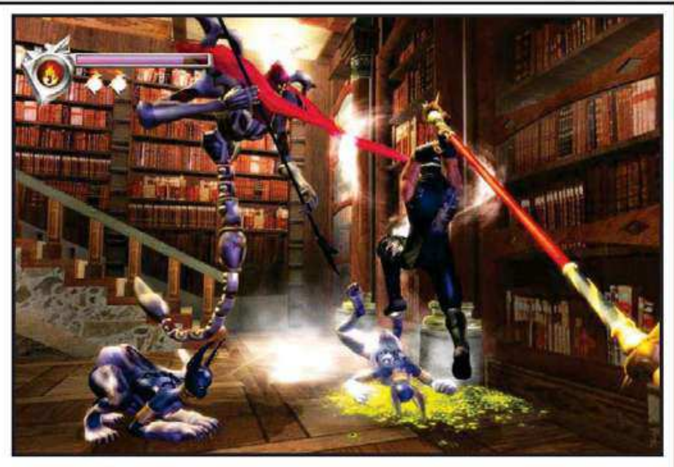
NINJA GAIDEN BLACK

PLATAFORMA: XBOX **AÑO:** 2005 **DIFICULTAD:** 9

El debate está ahí: ¿cuál es el juego de combate y acción más exigente de los últimos tiempos? *¿Devil May Cry* de Capcom o los *Ninja Gaiden* modernos de Team Ninja? Podríamos sumar a *Bayonetta* a la discusión, pero en lo que respecta a una cuestión de dificultad pura y dura, la balanza oscila entre esos dos monstruos. Nosotros preferimos la precisión perfecta, más orientada a la defensa y a esquivar de los juegos de Team Ninja que la verbenera catarata de combos y cancelaciones de la saga de Capcom, pero cada uno...

Black es un remix del juego original, exclusivo de Xbox, e incluye un nivel de dificultad más sencillo para los jugadores que quedaron superados por la primera entrega. Pero no se trata solo de eso. La dificultad Ninja Dog no respeta demasiado a los jugadores que la escojan, y el juego se burla de ellos y de su poca valía como ninjas. A la vez, el resto de los niveles de dificultad están ajustados para resultar más desafiantes, y se incluye uno completamente nuevo, Master Ninja, indicado para quienes se crean Ryu Hayabusa analógicos. Nosotros no hemos pasado ni del primer jefe en Master Ninja. Es así de difícil.

Black es, quizás, la cima de la saga en lo que respecta a un desafío sádico pero justo. Pero también hay que señalar los juegos originales de *Ninja Gaiden*, que no deberían ser olvidados en una lista como esta. Aunque estos de justos tienen poco.



» [Xbox] Aunque *Black* tenía la dificultad más sencilla de la serie, Ninja Dog, aprovechaba para subir las exigencias del resto.










ENTREVISTA

Eugene Jarvis nos habla de la dificultad de Defender



¿Hiciste *Defender* intencionadamente tan difícil?

La razón por la que empiezas a hacer un juego es que quieres hacer el juego definitivo, el juego que todo el mundo quiera probar, el que acabe con todas las limitaciones que ves en los demás juegos. Yo era así, y *Defender* fue diseñado pensando en que fuera el juego definitivo para mí, como si yo fuera el público al que iba destinado. ¡Por supuesto que era muy difícil!

¿Cuánto testeo tuvo *Defender*? ¿Crees que el juego está equilibrado?

Duró seis meses. Los jugadores tenían que capear toda esta mierda loquísima, un joystick y seis botones, jugar a *Space Invaders* con la mano izquierda, *Asteroids* con la derecha y andar esquivando mutantes alienígenas locos, sin advertencias. Que funcionara ese batiburrillo era milagroso. El jugador medio duraba 37 segundos. Para las tres vidas. En total.

¿Qué hace que la gente vuelva a un juego tan difícil?

Supongo que había alguna especie de tic obsesivo-compulsivo que te hacía volver. Una ilusión de venganza definitiva, o al menos la ilusión de ello. En parte también puede deberse a la experiencia audiovisual, un tour de force de pirotecnia pixelada y sonidos del infierno que hacen que una partida de *Defender* sea devastadora. Pero gráficos y sonido solos, por sí mismos, no son suficientes. Hay que tocar según qué pulsiones esenciales de supervivencia, matar o ser matado, que surja el neardenthal interior para que tome las riendas del desafío. ¿Vas a ser vencido por una puñetera máquina?

¿Es importante que el juego esté equilibrado?

Creo que es básico para que el juego sobreviva al paso del tiempo que tenga un aumento de dificultad apropiado. Tiene que haber una mínima posibilidad de supervivencia, por escasa que sea. Encontrar ese punto se logra con muchísimo testeo, aunque también se puede deber a la intuición de la última persona que toque el código.

DEFENDER

PLATAFORMA: VARIAS **AÑO:** 1980 **DIFICULTAD:** 9

Pocas recreativas durante los ochenta resultaban tan intimidatorias como *Defender* de Williams Electronics. Creada en 1980 por Eugene Jarvis y Larry DeMar, era capaz de asustar al más chulo de la sala de máquinas con su intimidatoria configuración de botones.

La mayoría de los arcades de la época tenían controles muy sencillos, que se limitaban la mayoría de las veces a un joystick y uno o dos botones. No era el caso de *Defender*. El juego de Jarvis tenía cinco grandes botones que daban miedo solo con mirarlos. Un controlaba los proyectiles de la nave, otro era la bomba inteligente, mientras que el tercero y el cuarto servían para acelerar y retroceder. Finalmente, el botón de hiperespacio era la última opción que daba el juego de escapar de una muerte más bien fea, aunque la mayoría de las veces era pura ley de Murphy interactiva, y conducía al jugador a situaciones aún más peligrosas. Avanzar y retroceder eran acciones que podían haberse aplicado a un joystick, pero eso habría sido demasiado fácil. *Defender* quería tu dinero, y tendrías que dominar cada uno de sus secretos si querías sobrevivir más allá de un par de minutos.

Los controles eran solo la mitad del desafío: la mecánica era igual de difícil. Tu nave avanza por un desolado paraje lunar buscando a supervivientes aislados a los que tienes que proteger de naves enemigas. Estas tienen una puntería absolutamente envidiable, e intentarán también llevarse a los supervivientes. Deja que esto ocurra y la víctima se convertirá en un horrible mutante. Si sucede con todos, la partida acaba (y el planeta es destruído, para complicar las cosas), igual que cuando te quedas sin vidas. En la parte superior de la pantalla hay un radar, pero a veces parece que está para cachondearse del jugador, ya que revela la posición de los supervivientes en peligro, pero también el absoluto desequilibrio de fuerzas frente a los invasores. Estos, por cierto, dejan caer cargamentos de interés cuando son abatidos, pero adivina: cuidado o desnucarás con ellos a los supervivientes.

Defender puede ser enloquecedoramente difícil, pero contiene un extraño elemento que te hace volver a su mundo una y otra vez. Es difícil pero no injusto, y el jugador siempre es el culpable de las muertes. Sigue siendo uno de los mejores shooters jamás programados, y aunque hubo varias secuelas, ninguna de ellas rozó la grandeza del clásico.





DEFIENDE

■ No está muy claro a qué hace referencia el juego cuando el planeta revienta. La dificultad se vuelve entonces completamente diabólica, más aún si estás jugando con una máquina que conserva el control de direcciones con botones.

> **“Las naves enemigas tienen una puntería absolutamente envidiable”**

PICOS DE DIFICULTAD

Todos los juegos tienen altos y bajos









DARK SOULS

■ Aunque el transcurso normal del juego ya es bastante duro, son los jefes los que mandan las exigencias de este título a la estratosfera. Hasta dos a la vez: Ornstein y Smoug. Fallar contra ellos también implica repetir la zona más difícil.

BATTLETOADS

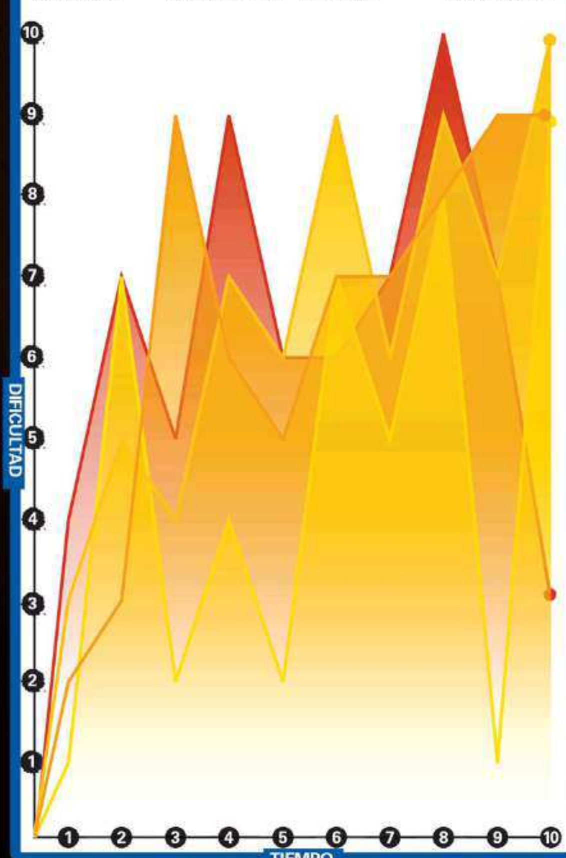
■ Los juegos de lucha de scroll lateral no suelen ser sencillos, pero este está considerado como especialmente sádico. Supera el Turbo Tunnel y las cosas se pondrán más fáciles, aunque no mucho tiempo. Más que curva de dificultad, este juego tiene montaña rusa.

IKARUGA

■ Los juegos de Treasure son tela marinera, pero el sistema de disparo por color de *Ikaruga* te obliga a dominar un sistema de juego completamente nuevo. Ya sobrevivir es toda una odisea, imagínate si encima pretendes obtener una buena puntuación.

FINAL FANTASY VII

■ Entre diálogos mal traducidos, jefes opcionales, carreras de chocobos e ítems lamentables, este es el FF más complicado de superar. En general, la serie es difícil, pero esta entrega en particular tiene más de un momento de frustración extrema.





» [NES] Por mucho que nos guste este juego, es inevitable odiarlo un poco.

BATTLETOADS

PLATAFORMA: NES AÑO: 1991 DIFICULTAD: 10

Las curvas de dificultad son de las cosas más difíciles de afinar en los juegos, y pocos lo han llevado tan mal como *Battletoads*. Si preguntamos a cualquiera que lo haya jugado hasta dónde llegaron, seguro que la mayoria respondería que en el tercer nivel empezaron a echar espumarajos por la boca y echaron abajo la vitrina de pastorcitas de Lladró de su madre. Varias veces.

Turbo Tunnel es una de las fases más injustas y frustrantes de la historia, una carrera lateral en la que cada colisión es muerte y llanto. Y no es la única: el resto de los trece niveles del juego son asquerosos, aunque cada uno a su manera, hay que reconocerlo. Turbo Tunnel obtuvo merecida fama, sin embargo, por su demencial ataque al jugador, y de hecho, en ports posteriores del juego, su dificultad se ajustó, o bien se eliminó la fase por comleto: por ejemplo, las colisiones no son fatales en Game Gear, y la versión de Amiga prefiere ignorar esta pesadilla, sustituyéndola por una alternativa infinitamente más sencilla.

No es el único nivel problemático, claro. Cómo va a serlo. El resto del tiempo, los enemigos pueden acorralar al jugador con poderosos combos que le dejan turulato hasta que es machacado sin piedad, y el plataformeo (que no es precisamente el punto fuerte del juego) se vuelve más y más injusto según se avanza.

SUPER MEAT BOY

PLATAFORMA: PC, MAC, XBOX 360 AÑO: 2010 DIFICULTAD: 9

En los últimos años hemos vividos un cierto renacimiento de los plataformas para masoquistas, con toda la muchachada indie inspirándose en los juegos de ayer para crear niveles tan diabólicos que podrías jurar que son pura y llanamente imposibles de superar. Pero aunque muchos arcades clásicos eran problemáticos por un problema de puro y duro diseño (sea por la necesidad de las recreativas de matar con facilidad al jugador más habilidoso, sea por las limitaciones técnicas de determinadas plataformas), esta nueva raza de juegos es justa, implacable y muy, muy sádica.

Como otro de los grandes aquella primera oleada, *N, Meat Boy* comenzó su vida en los navegadores hasta que sus responsables pensaron que podían llevarlo un poco más allá. Un giro estético y un ajuste en sus exigencias (tal y como le sucedió, casualidades de la vida, a *N+*) generó *Super Meat Boy,* uno de los mejores juegos de plataformas de los últimos tiempos. Como tantos juegos de su ralea, un vistazo rápido a algun nivel y un par de muertes tempranas (llanto de buenos días: el primer jefe, que persigue al héroe a gran velocidad) pueden hacer que la mayoría de los jugadores tiren la toalla. Lo bueno es que es un juego que solo exige habilidad. Extrema, pero solo eso: habilidad.

El juego ofrece pequeños extras a los jugadores con mayor pericia: tesoros ocultos, portales a zonas ocultas (con fases de bonus de deliciosa estética retro), pero aquí hablamos ya de semidioses del teclado. Y si logras finalizar con éxito la aventura, se desbloquea una variante llamada Dark World, mucho más difícil, rebosante de púas, cuchillas, enemigos y nuevas formas de morir.



MEGA MAN

PLATAF.: NES AÑO: 1987 DIFICULTAD: 8

El *Mega Man* de Capcom es otro título que puso a los propietarios de la NES a aullar de frustración. A pesar de su astuto diseño de niveles tenía batallas con jefes que rozaban la locura, sumados a trampas maliciosamente situadas y saltos espectacularmente complicados. Ya era complicado, de hecho, llegar de una pieza al final de cada nivel, pero una vez que se conseguía había que plantar cara a un desafío aún más duro. Los jefes de *Mega Man* son variados y rebosan personalidad, pero también son extremadamente castigadores, con brutales patrones de ataque que hay que memorizar para plantarles cara. Y aún así costaba trabajo derrotarlos, ya que la imposibilidad de agacharse hacía de Mega Man un blanco fácil. Derrotar a un enemigo da al héroe su arma, y entonces el juego es algo más sencillo, así que hay que intentar escoger los niveles en el orden adecuado.



» [NES] La situación parece inocente, pero las cosas se pondrán feas muy rápido

F-ZERO GX

PLATAF.: GAMECUBE AÑO: 2003 DIFICULTAD: 10



Un juego de carreras. En serio. Y si alguna vez has jugado (o incluso *visto*) el Modo Historia de *GX*, sabrás exactamente por qué. Esta serie de carreras con misiones es peliaguda desde la primera prueba, y pronto te verás reiniciando circuitos en cuanto cometas el más mínimo error. Una cosa es ser expulsado de la pista en la vuelta vigésima de una prueba de resistencia, pero lo de este juego puede calficarse de auténtico carrusel de trompos y eliminaciones.

PRINCE OF PERSIA

PLATAFORMA: VARIAS AÑO: 1989 DIFICULTAD: 7

Al principio nos sorprendió la cantidad de gente que nos recordó el clásico de Jordan Mechner cuando dijimos que íbamos a hablar de juegos difíciles. Pero la verdad es que, rememorándolo, hay que reconocer que el juego tenía unas cuantas trampas y puzles ciertamente maquiavélicos (de trozos de techo que caen a interruptores muy bien escondidos) que hacían que la aventura se convirtiera en una catarata de ensayo-y-error. El estrecho límite de tiempo tampoco ayudaba.



DURÍSIMO

■ Las versiones oscuras son un buen desafío para los más valientes. Ni siquiera con las vidas infinitas a tu disposición verás la luz al final del túnel

» [PC] No te muevas o ALGO te matará con toda seguridad.

ENTREVISTA

Hablamos con los miembros de Team Meat Edmund McMillen y Tommy Refenes



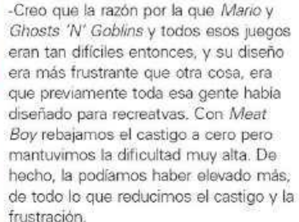


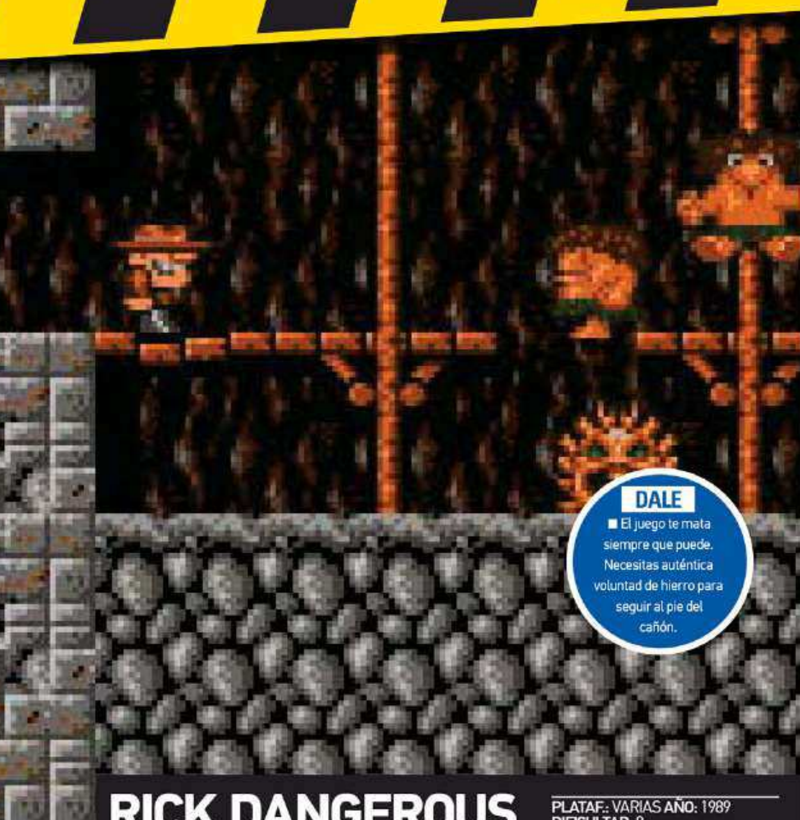
¿Os preocupaba que el juego fuera difícil por una cuestón de mal diseño?

-Creo que la razón por la que *Mario* y *Ghosts 'N' Goblins* y todos esos juegos eran tan difíciles entonces, y su diseño era más frustrante que otra cosa, era que previamente toda esa gente había diseñado para recreatvas. Con *Meat Boy* rebajamos el castigo a cero pero mantuvimos la dificultad muy alta. De hecho, la podíamos haber elevado más, de todo lo que reducimos el castigo y la frustración.

¿De dónde vino la idea de mostrar múltiples muertes en los replays?

-Existía un vídeo de un emulador hackeado de SNES en el que el jugador iba avanzando en *Super Mario World*, y las sucesivas partidas se iban superponiendo. Pensé 'ah, podría hacer eso en tiempo real', y lo hicimos y no solo era un efecto visual muy chulo sino una buena recompensa.





DALE

■ El juego te mata siempre que puede. Necesitas auténtica voluntad de hierro para seguir al pie del cañón.

RICK DANGEROUS

PLATAF.: VARIAS **AÑO:** 1989
DIFICULTAD: 8

Las muertes facilonas no se ven con muy buenos ojos en este repaso. Se consideran algo negativo, más un tema de diseño poco trabajado antes que un genuíno desafío por el que cualquier jugador querría verse afectado. *Rick Dangerous*, de Core Design, fue criticado en su día por este énfasis en la mecánica de ensayo y error (piedras gigantes, estacas o láseres podían surgir de cualquier sitio en cualquier momento para castigar a jugadores que no estaban haciendo nada mal). Pero aún así tenemos un buen recuerdo de este juego y de su secuela, ya que aquellas muertes eran más humor slapstick que genuínos castigos por jugar mal. El equivalente a un cigarro explosivo o a una bolsa de pedorretas. Rápidamente se aprendía a aceptarlo.

El problema era que aquellos peligros no avisaban nunca. En *Prince Of Persia*, al menos, veías el suelo temblar antes de desplomarse, o un techo dar una señal de que se te venía encima. Aquí no había manera de reaccionar de forma natural a los peligros: si no sabes que vienen, estás muerto. Pero, en términos generales, los jugadores muy buenos pueden vaticinar estas amenazas, tal y como pasa en los *Mario* clásicos y en nuevas adiciones al género como *Super Meat Boy*.

Ademas de las muertes baratas, el juego era más bien parco en ofrecer al jugador ayudas en forma de balas y bombas. *Spelunky* imita y arregla esta cuestión con brillantez, aunque en sus niveles generados proceduralmente no siempre vas a encontrar una salida si no llevas algo de cuidado con tu inventario. El juego de Core Design es, pues, una especie de precedente de los *survival horror* clásicos, ya que se construye una fuerte tensión al unirse esa falta de recursos con la posibilidad de morir a cada paso, en una mezcla inolvidable. Inolvidable por las razones equivocadas, quizás. Pero el hecho es que si seguimos quejándonos de *Rick Dangerous* veinticinco años después de su aparición, algo bien debió hacer Core con él.







ENTREVISTA

Simon Phipps nos habla de templos y trampas



¿Hiciste *Rick Dangerous* intencionadamente tan difícil?
No quisimos hacer *Rick* mucho más difícil que cualquier otro juego de su época. Por entonces, lo que se esperaba en los juegos, de *Jet Set Willy* a *Monty Mole*, era que tuvieran un número limitado de vidas y que solo los jugadores más capacitados lograran acabárselos. Lo único que queríamos con *Rick* era hacer un juego que, por primera vez, pensábamos, capturara la atmósfera del principio de *En Busca del Arca Perdida* (entras en un templo antiguo solo con un puñado de balas y tu propio ingenio), donde hay que andar mirando continuamente dónde pisas, porque en cualquier momento puedes disparar una trampa que lleva ahí mil años.

Muchos jugadores piensan que es un juego basado en prueba y error. ¿Estás de acuerdo?
Si hubiéramos sabido entonces lo que sabemos ahora sobre diseño de juegos, posiblemente no habríamos hecho el juego como lo hicimos, y veinticinco años después no me estarías preguntando por él.

En *Rick*, en nuestro ansia por crear una sensación imprevisible a lo *Indiana Jones*, rompimos unas cuantas reglas acerca de cómo los juegos te avisan de los peligros. Tal y como hemos aprendido en años posteriores, lo que hay que hacer es presentar un objeto al jugador, enseñarle las reglas sobre él y entonces usar ese objeto de forma consistente el resto del juego. *Rick* no hace nada de eso.

Hmmm... quizás estoy siendo un poco árido con esto... creo que lo que pasa en el juego es que creamos un conjunto de mecánicas que eran predeciblemente impredecibles, por así decirlo; por ejemplo, siempre veías de dónde iba a venir un dardo, pero una vez que había sido ya disparado.

Pero sí, había unas cuantas trampas sobre las que tenías que aprender esquivándolas a lo *Dragon's Lair*, con ese sistema binario de ir probando y muriendo. Si algo te mata, hazlo de otra manera. Creo que hubo bastantes menos de esas trampas en *Rick 2*.

Lo que sí creo que es interesante dos décadas después es que hicimos un juego de acción basado en la memoria que tiene el aspecto de un juego de plataformas clásico.

¿Es muy difícil conseguir un buen equilibrio de la dificultad en juegos como *Rick Dangerous*?
Equilibrar la dificultad es siempre algo increíblemente difícil. Cuando haces un juego lo juegas continuamente, cada día. Lo juegas tantísimo que aprendes a esquivar los problemas y errores sin darte cuenta de que tendrías que arreglarlos, en vez de evitarlos. No te das cuenta.

Tienes más información de la cuenta acerca de lo que se te viene encima en el juego; puedes visualizar dónde está cada palanca, cada generador de monstruos, cada pequeño detalle de la detección de las colisiones, lo que hace imposible que experimentes tu propio juego de forma distinta a como lo haría cualquier persona ajena al desarrollo.



» [NES] ¿Llevas algo bajo esa armadura o es que te alegras de verme? Ah, sí, llevas algo.

GHOSTS 'N' GOBLINS

PLATAFORMA: VARIAS **AÑO:** 1985 **DIFICULTAD:** 9

No creerías de verdad que ibas a leer un reportaje sobre los juegos más difíciles de la historia sin una mención a un caballero medieval en calzoncillos.... Por favor. Capcom pudo ver brillar el símbolo del dólar encima de cada recreativa cuando el arcade original llegó a las salas, pero no fue hasta que se lanzaron los ports domésticos que muchos de nosotros tuvimos el tiempo (y el dinero) para descubrir que esto no era otro tragacréditos, sino un juego donde la habilidad es todo, y que por muy inasumibles que sean los desafíos, es perfectamente posible afrontarlos con la cantidad precisa de conocimiento, habilidad y reflejos.

Este juego y sus variantes nos presentaron también otro elemento básico de los títulos de Capcom: la repetición. Si terminar el juego no era suficiente tortura, matar al enemigo final (con el arma correcta, además) mandaría al pobre Arthur al principio del juego, a repetir todo el camino en busca del final 'bueno'. Por supuesto, con la dificultad ya por las nubes. Desde entonces, enfrentar a los personajes varias veces a los mismos enemigos ha sido constante en Capcom, con juegos tan diversos como *Resident Evil* o *Okami* fieles a esa plantilla.



Este es uno de los primeros ejemplos de juego duro-pero-justo, y aunque los peligros que Arthur tiene por delante pueden espeluznar al más pintado, solo tienes que ver un *speed-run* de *Ghosts 'N' Goblins* para comprobar hasta qué punto está basado en la habilidad.

AIRWOLF

PLATAFORMA: VARIAS **AÑO:** 1984 **DIFICULTAD:** 8



» [ZX Spectrum] No insistas. No vimos nunca la serie. No sabemos si se parece a esto.

Este hueco ha estado muy reñido entre este juego y *Top Gun* para NES (en serio, ¿alguién logró aterrizar?) pero con nada menos que tres entregas de *Airwolf* igualmente demenciales, ganó este *El Coche Fantástico* aéreo. El original pedía a los jugadores que rescataran a cinco rehenes (léase: el mismo rehén cinco veces), con peligros cada vez más veloces y agresivos en cada evacuación sucesiva. Al final, el juego exige reflejos de felino y un perfecto dominio de los controles de vuelo, aunque la recompensa final, como solía pasar siempre por entonces, no compensa demasiado. La secuela era un *shooter* lateral algo más tradicional, pese al loquísimo nivel de dificultad, mientras que el port de NES era un desastrito en 3D que claramente no quería generar toda aquella frustración.

DISCWORLD

PLATAF.: PC, PLAYSTATION **AÑO:** 1995 **DIFICULTAD:** 8

Los puzles tirando a imposibles son habituales en el género de las aventuras point-and-click, pero este debió ser el título que hizo que el género se partiera en dos. No es que *Monkey Island* no tuviera sus puzles cuya solución se encontraba por pura potra, pero aquí la lógica era sustituida por un humor absurdo e imprevisible. Aunque los puzles facilones han hecho mucho daño al género, *Discworld* lo llevó al otro extremo, que tampoco es la mejor de las soluciones. Si conseguiste acabar el juego sin ayuda y sin que los repetitivos diálogos te volvieran loco, tienes toda nuestra admiración. Una cosa es mantenerse fiel al material que sirve de base, otra cosa es interpretar de forma literal que el juego se desarrolla en un mundo en el que todo vale.



» [PC] Un juego en el que la solución a un puzle *nunca* va a estar delante de tus narices.

TODO MAL

■ *Discworld* en PC tenía algunos de los puzles más oscuros que hemos visto.

LITERALMENTE IMPOSIBLE

Los juegos que no vas a completar. De verdad.



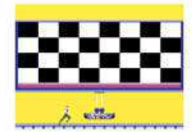
GRAN TURISMO 2

■ Al parecer, unas cuantas carreras se cayeron de la versión final del juego en la fase final del desarrollo, lo que hace imposible conseguir el cien por cien del progreso en la primera tirada de copias. Imagínate invertir horas y horas para conseguirlo... y no.



SPACE STATION SILICON VALLEY

■ Otra frustración monumental causada por un glitch: un trofeo en particular no puede conseguirse, lo que hace que el cien por cien del juego (y el nivel de bonus correspondiene) sea inaccesible sin trampas.



IMPOSSIBLE MISSION

■ Debido a la naturaleza azarosa del juego, algunos objetos pueden generarse fuera del alcance del jugador. Es raro, eso sí, pero puede pasar. Aún así, la calidad del juego hace que merezca la pena arriesgarse.



JUST CAUSE 2

■ Como en *Gran Turismo 2*, parte del contenido eliminado en el desarrollo impide que los jugadores alcancen un cien por cien del progreso. Hay un parche no oficial para PC que arregla este problema, pero eso es todo lo cerca que vas a llegar.



JET SET WILLY

■ En su versión original había una serie de bugs en la secuela de *Manic Miner* que impedían que el juego fuera completado, ya que algunas áreas aparecían corruptas, interfiriendo con los enemigos y cerrando el paso al jugador.



PAC-MAN

■ Posiblemente el caso más famoso de juego imposible: la killscreen de *Pac-Man* impide que sigas jugando (bueno, en términos estrictos aún puedes intuir por dónde está el laberinto) más allá del nivel 256. Como si fueras a llegar alguna vez.



» [Apple II] Ahora aquellas vacunas que te ofrecieron no parecen tan mala idea...

THE OREGON TRAIL

PLATAFORMA: VARIAS AÑO: 1971 DIFICULTAD: 9

No sabemos muy bien qué hace un juego educativo en la lista de los juegos más difíciles. Bueno, sí lo sabemos porque este es distinto: el objetivo del juego no es ganar, sino aprender hasta qué punto los pioneros del Norte de América lo tuvieron crudo en su periplo. No importa lo fuerte que lo intentes o lo bien que creas que lo estás haciendo: algo de la buena y vieja disentería te arruinará la partida. Educativo o no, este juego sigue siendo esencial a la hora de cambiar las reglas del juego, y por muy horrible que esa, nos alegramos: sin él no tendríamos pastiches y parodias como *The Organ Trail* o *Super Amazing Wagon Adventure*.

GAME OVER

PLATAFORMAS: VARIOS AÑO: 1987 DIFICULTAD: 10

No todos los juegos de esta lista funcionan de la misma manera. Algunos son más difíciles por elección propia, otros por un diseño maquiavélico, y este... bueno, este es un poco el ejemplo perfecto de por qué muchos levantamos la ceja cuando se habla de la Edad de Oro del Soft Español. Muchos grandes juegos, muchos de éxito tremendo, pero algunos muy populares y terriblemente mal diseñados, como éste. Y mira que hubo cosas demencialmente difíciles, como *La Abadía del Crimen* o *Livingstone Supongo*, pero siempre entraban dentro de lo posible. *Game Over* hace honor a su nombre con aquellos saltos enormes e inmanejables (¿plataformas sin control del salto? ¡qué gran idea!), aquellos jefes horrendos, aquellos enemigos que te mataban nada más entrar en la pantalla, aquellos bugs...



» [ZX Spectrum] Y pensabas que *Freddy Hardest* era duro...

JEFES DUROS

Apenas podemos aguantar la mirada a esta recua de asnos

QUEEN LARSA (MUSHIHIMESAMA FUTARI)

■ Los shooters de la variante *bullet hell* no son conocidos precisamente por ponérselo fácil al jugador, pero lo de este jefe final clama al cielo. La mayor parte del combate solo verás diez millones de balas que tendrás que esquivar. Y no es que el jefe caiga rapidito tampoco, no.

CÓMO VENCER

■ Sin saber exatamente dónde tienes que disparar, y de cómo y dónde usar los ataques especiales, la lucha será imposible. Júgalo en modo free-play y acabarás lográndolo un poco a lo bruto. ¿Quieres hacerlo bien y bonito? Esquiva, esquiva y esquiva y quizás termines consiguiéndolo. Es broma. No lo vas a conseguir en la vida.

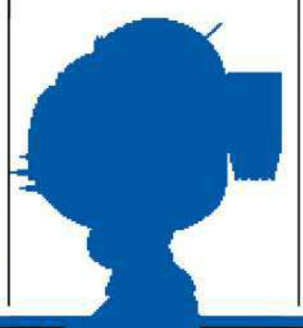


DR ROBOTNIK (SONIC THE HEDGEHOG 2)

■ La eterna némesis de Sonic va apareciendo unas cuantas veces antes de llegar a la zona Death Egg, pero el enfrentamiento final es claramente el más duro. No tienes anillos que te salven y tienes que librar antes un combate con Metal Sonic. Un solo toque y... marcha fúnebre y directo al principio del área.

CÓMO VENCER

■ Metal Sonic es el primer enemigo, pero es fácil una vez que controlas el salto con cierta pericia (y a estas alturas, más te vale). Robotnik sí te va a dar más dolores de cabeza, más que nada por culpa de los bugs de la detección de colisiones. Paciencia y ya sabes: apunta a la cabeza.



KINTARO (MORTAL KOMBAT 2)

■ No es que el sangriendo juego de lucha de Midway sea recordado por el equilibrio de los luchadores, pero este sub-jefe (sí, ni siquiera es la hecatombe final) es famoso precisamente por lo roto que está, ya que te puede matar con un par de golpes. Ni se sabe cuántos controladores habrá costado al mundo ya.

CÓMO VENCER

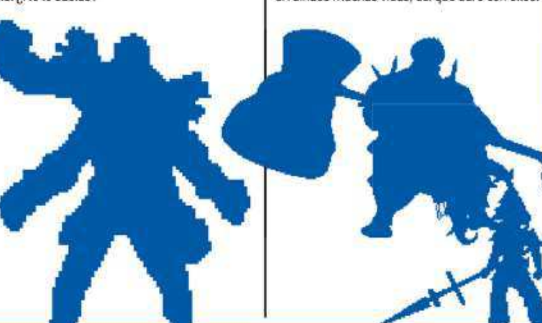
■ Con Sub-Zero, congela y machaca. O con Scorpion, usa también los golpes especiales. Si no te gustan los ninjas, prepárate para llorar: lo mejor que puedes esperar es tener suerte. Ah, y no le venzas en el primer asalto. Los jefes finales de los juegos de lucha lo odian. Y se nota. ¿No lo sabías?

ORNSTEIN & SMOUGH (DARK SOULS)

■ Dragones, mazmorras, demonios, torres infernales... From te lanza a la chepa todo lo que tiene, y eso incluye dos jefes al mismo tiempo. Es una de las batallas más duras de la historia de los videojuegos, pero pocas cosas pueden compararse a la sensación tras vencerles...

CÓMO VENCER

■ Sepáralos (ojo, el orden en el que te enfrentes a ellos dictará las recompensas posteriores) y no te desconcentres. Mantente en guardia y prepárate a rodar en cualquier momento. O equípate con una buena armadura y lánzate a por ellos, de uno en uno. Estos jefes han arruinado muchas vidas, así que duro con ellos.



DARK SOULS

PLATAF.: PC, PLAYSTATION 3, XBOX 360
AÑO: 2011 **DIFICULTAD:** 8

En una época en la que la accesibilidad y el hacer sentir al jugador que es extremadamente poderoso lo es todo, *Dark Souls* (como *Demon's Souls* antes de él) suponen cierto atisbo de esperanza. Su éxito demuestra que no todos los jugadores quieren que los lleven cogidos de la mano, y que mucha gente aún es feliz fallando una y otra vez para que la sensación final de progreso y satisfacción sea mucho mayor. From Software clava este principio con los *Souls*, logrando evitar la gran cantidad de muertes baratas y gratuitas que abundaban, por ejemplo, en su predecesor espiritual *King's Field*.

Solo el inicio del juego es ya una buena razón para incluir a *Dark Souls* en esta lista, con el primer jefe saliendo de no se sabe dónde antes de que el brevísimo tutorial haya tenido oportunidad ni siquiera de arrancar. Crudo como él solo, te enseña una importante lección sobre el juego: no des nada por sentado y estate preparado para cualquier cosa. Y no pienses que aquí todo el drama se reduce a los jefes. Muchos de los enemigos más vulgares pueden cascarte uno o dos golpes si no te proteges adecuadamente. Es que hasta la estructura del juego es una tortura: el mundo abierto hace que sea fácil ir por el camino erróneo y encararte con enemigos para los que no estás ni remotamente preparado. Saber cuándo tienes que salir por patas de un sitio es clave. Pero con esas apetitosas almas, tan duramente ganadas, esperándote en el último sitio donde caíste... la avaricia rompe el saco. Y te romperá las tripas.

Pocos juegos exigen tanta dedicación y atención constante como *Dark Souls*, y aunque la muerte puede ser frustrante, aprender de ella es parte del ciclo vital de los *Souls*. Además, por si los enemigos normales y los jefes no fueran lo suficientemente duros, la amenaza constante de invasión por parte de otros jugadores durante el onine termina de constituir uno de los mejores juegos hardcore de los últimos años. Si buscas un desafío y aún no has probado los tres *Souls*, te los recomendamos. Vas a morir mucho. Te vas a cabrear. Y te va a encantar.





» [Xbox 360] *Dark Souls* ha ayudado a que los juegos difíciles vuelvan a estar de moda, y nos encanta. Y lo odiamos.

> "Saber cuándo tienes que salir por patas de un sitio es clave para sobrevivir"

CAMINO A DRANGLEIC

La evolución jugable que llevó a Dark Souls II.

ADVENTURE

■ Una aventura abierta que apenas da pistas acerca de cómo jugar. Este periplo seminal inspiraría a una generación entera de diseñadores.

KING'S FIELD

■ Gráficos toscos, ambiente macabro, diseño crudo y enemigos imbatibles. Seguro que te resulta familiar.



DEMON'S SOULS

■ Un *King's Field* estructurado en niveles y con la perspectiva deslizada a la tercera persona. Fenomenal.

DARK SOULS II

■ La progresión lógica de la serie: más muertes, mejor online, más muertes, más jefes y más muertes. También mueres más, todo el rato.

BULLET HELL

Auténticos infiernos balísticos en uno de los géneros más exigentes que existen. Darran Jones revisita algunos de sus hitos.

ROBOTRON: 2084

PLATAFORMA: ARCADE **AÑO:** 1982 **DIFICULTAD:** 8

R*obotron* es el segundo shoot-'em-up de Eugene Jarvis que entra en nuestra lista, y es fácil entender por qué. Destila los rasgos más característicos del género en su forma más pura, y sigue siendo uno de los mejores (y más duros) shooters de doble stick de todos los tiempos. Todo está maravillosamente equilibrado, y lanza una constante e implacable ola de enemigos para cuya derrota se requiere tanto conocimiento como habilidad.

No hay power-ups, ni habilidades especiales. Se trata solo de ti, de esos dos joysticks, y de una ralea de enemigos que nunca se acaba. Cuentas con un par de segundos antes del inicio de cada nivel para tomar aire, y entonces verás cómo tu habilidad para el combate se pone a prueba al límite. Súmale un brillante sistema de riesgo y recompensa en forma de gente a la que rescatar y tendrás un juego perfecto. *Robotron* es duro, sí, pero vuelves siempre.





"No hay power-ups, ni habilidades especiales. Se trata solo de ti."



SLAP FIGHT

PLATAFORMA: VARIAS **AÑO:** 1986 **DIFICULTAD:** 9

Toaplan sabe, sin duda, cómo hacer shooters memorables. *Slap Fight* lo es, principalmente, por la sucesión de power-ups que acaban convirtiendo tu navecilla en un ejército mortífero. Eso sí, la mayoría de los jugadores no llegarán a experimentarlo. Morirán antes de presenciar esa recompensa.

Slap Fight es enloquecedoramente difícil por una gran variedad de razones. Los enemigos son muy frecuentes y dolorosamente precisos, ademas de tener una tendencia muy irritante a esquivar tus proyectiles. Y ojo: tus disparos solo llegan hasta la mitad de la pantalla, así que estarás continuamente metiéndote en la boca del lobo para alcanzar a los enemigos. Un desafío solo para valientes.

HELL FIRE

PLATAF.: ARCADE, MEGA DRIVE, PC ENGINE CD-ROM **AÑO:** 1989 **DIFICULTAD:** 9

El título de este shooter de Toaplan le viene como anillo al dedo: es la puñeta interactiva hecha shooter de naves. La auténtica belleza de *Hell Fire* reside en su inteligente mecánica de juego, diseñada en torno a su sistema de disparo. La nave puede disparar hacia adelante, atrás, en diagonal, arrriba y abajo, permitiéndole alcanzar prácticamente cualquier punto de la pantalla. La cuestión aquí es, claro, que solo se puede disparar en una dirección a la vez, lo que convierte este pegatiros de Toaplan en una exhibición de malabarismo mortífera, en el que los enemigos atacan desde cada rincón. La versión de Mega Drive simplifica las cosas con power-ups más potentes pero, aún con todas las facilidades, sigue siendo un shooter para muy machotes.

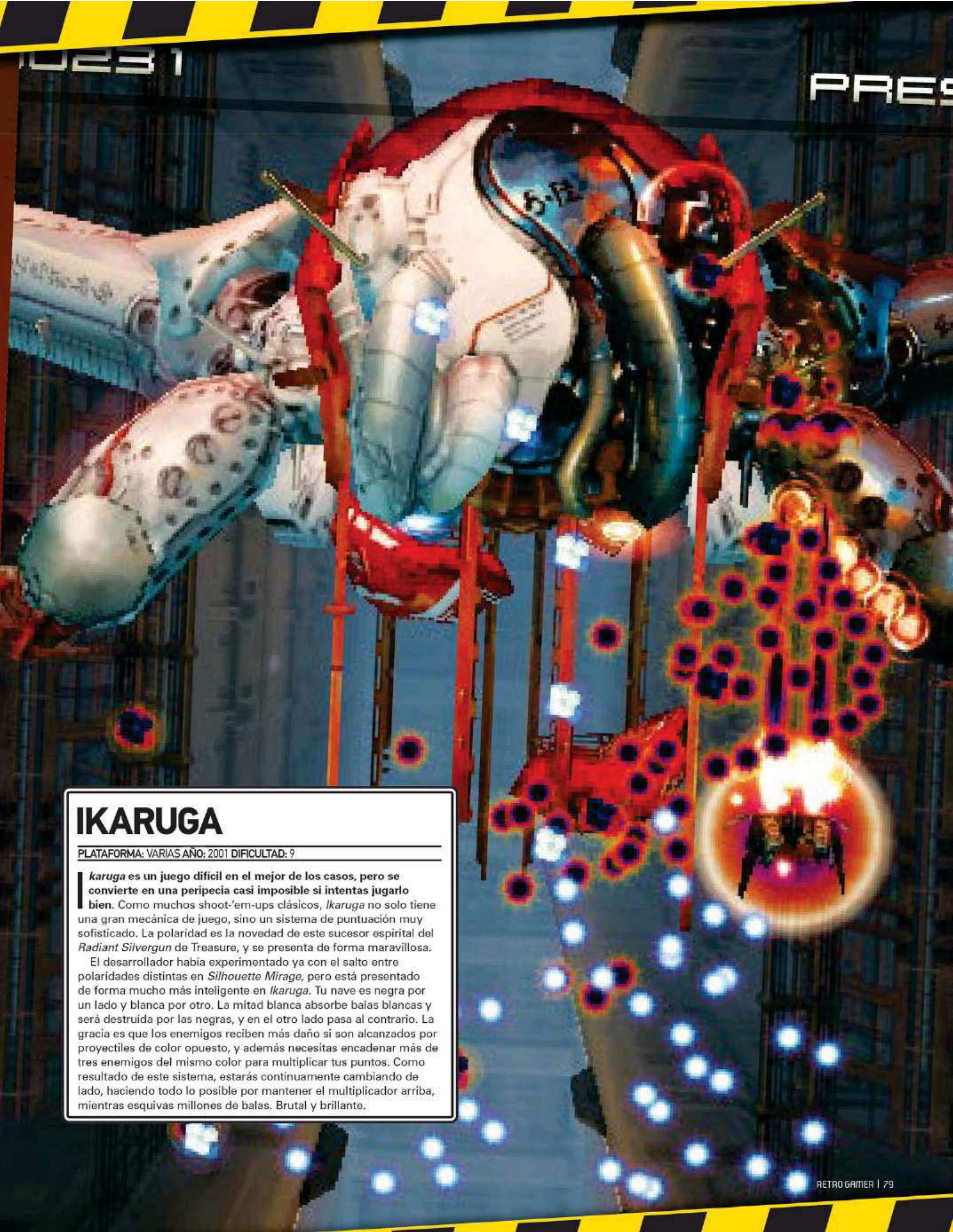


VIEWPOINT

PLATAFORMAS: VARIAS **AÑO:** 1992 **DIFICULTAD:** 10

Cuando preguntamos a nuestros lectores acerca de shooters duros de pelar, *Viewpoint* ha sido mencionado una y otra vez. Lanzado por primera vez en recreativas en 1992, fue popular por su perspectiva isométrica, sus gráficos renderizados y por ser diabólicamente difícil. Tanto, que sobrevivir al primer nivel ya era todo un logro sobrehumano.

Uno de sus aspectos más interesantes es que los escenarios son tan peligrosos como los enemigos. Más de una vez te verás esquivando muros móviles o pasadizos que disparan, todo para acabar cayendo en brazos de los enemigos. Muy fino, Sammy.

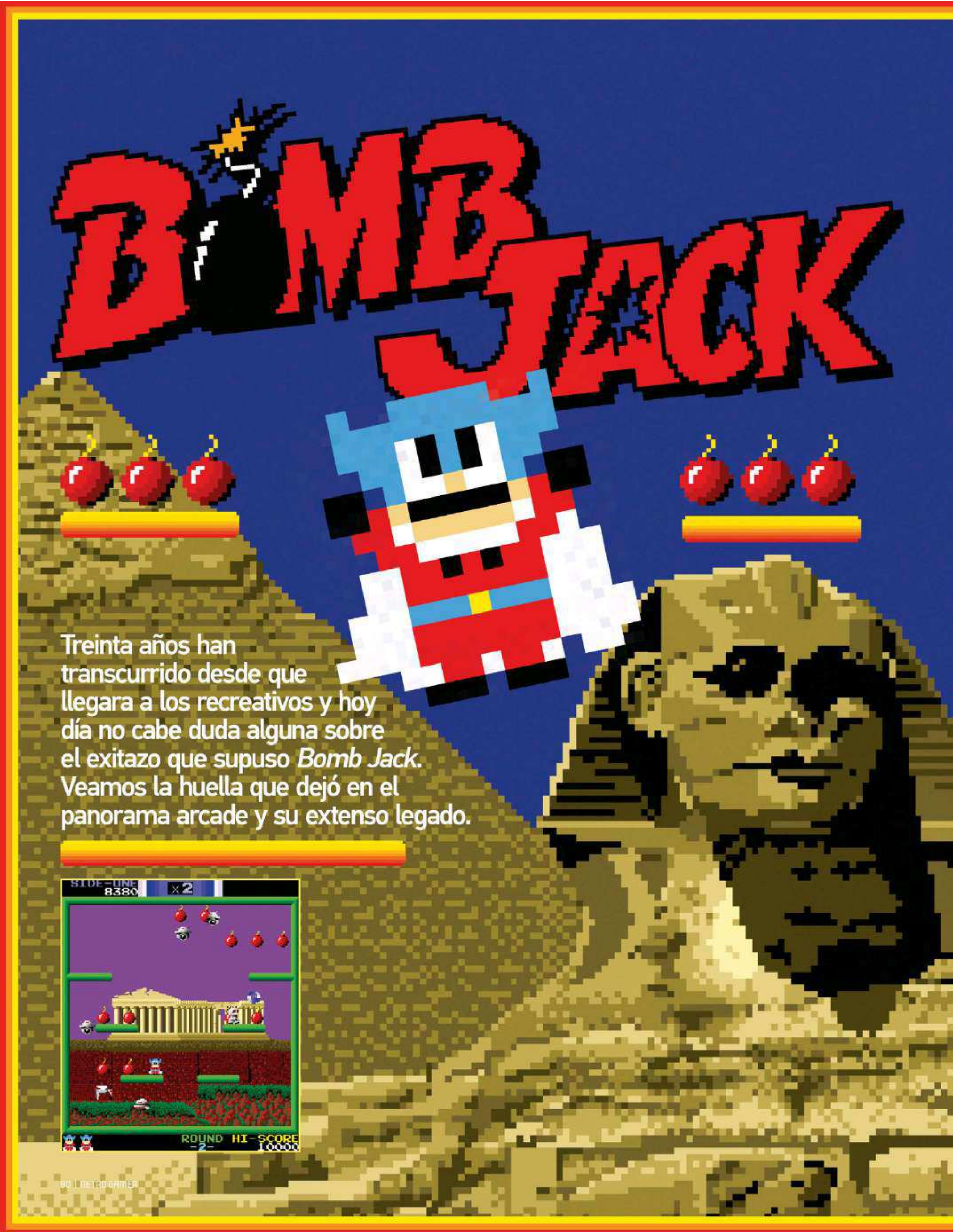


IKARUGA

PLATAFORMA: VARIAS **AÑO:** 2001 **DIFICULTAD:** 9

***I**karuga* **es un juego difícil en el mejor de los casos, pero se convierte en una peripecia casi imposible si intentas jugarlo bien.** Como muchos shoot-'em-ups clásicos, *Ikaruga* no solo tiene una gran mecánica de juego, sino un sistema de puntuación muy sofisticado. La polaridad es la novedad de este sucesor espirital del *Radiant Silvergun* de Treasure, y se presenta de forma maravillosa.

El desarrollador había experimentado ya con el salto entre polaridades distintas en *Silhouette Mirage*, pero está presentado de forma mucho más inteligente en *Ikaruga*. Tu nave es negra por un lado y blanca por otro. La mitad blanca absorbe balas blancas y será destruida por las negras, y en el otro lado pasa al contrario. La gracia es que los enemigos reciben más daño si son alcanzados por proyectiles de color opuesto, y además necesitas encadenar más de tres enemigos del mismo color para multiplicar tus puntos. Como resultado de este sistema, estarás continuamente cambiando de lado, haciendo todo lo posible por mantener el multiplicador arriba, mientras esquivas millones de balas. Brutal y brillante.



BOMB JACK

Treinta años han transcurrido desde que llegara a los recreativos y hoy día no cabe duda alguna sobre el exitazo que supuso *Bomb Jack*. Veamos la huella que dejó en el panorama arcade y su extenso legado.

PIXEL PERFECT

Algunos estupendos sprites al estilo de los dibujos animados*



* Los nombres pueden ser inventados...

B*omb Jack* se estrenó en los salones recreativos en 1984 por obra y gracia de la compañía japonesa Tehkan, hoy día conocida por todos como Tecmo. El "juego de las bombas" supuso una pequeña ruptura con lo que la desarrolladora había venido haciendo hasta entonces, ya que sus títulos presentaban cierta complejidad en su elaboración. Así, *Pleiads* (su juego debut de 1981) era un shooter multifase al estilo de *Phoenix*, mientras que *Senjyo* utilizaba un truco visual para simular la aproximación de las naves enemigas. Y ya en 1984, *Star Force* se convirtió en un shooter vertical de cierto renombre gracias a su suave scroll. Visto así, la pantalla estática de *Bomb Jack* y su "anticuado" planteamiento plataformero no parecían suponer innovación alguna.

A pesar de ello, se convirtió en un título reconocible de inmediato. En una época en la que nuevas recreativas surgían de debajo de las piedras y solían mostrar un estilo y presentación similares, *Bomb Jack* destacaba gracias a sus coloristas sprites y fondos resultones. Cualquier aficionado a los videojuegos clásicos identificaría el arcade ante el que se encuentra, sobre todo gracias a su icónica primera fase: la pirámide y la esfinge la han convertido en una imagen clásica de este mundillo.

¿Y qué ocurría con el sonido? Jack se movía al son de varias piezas que componían la banda sonora (incluyendo la licenciada Lady Madonna de los Beatles), pero son los efectos los que dejaron un recuerdo especial en nuestra memoria. Pitidos y chirridos imposibles de describir nos rodeaban continuamente, y la tensión se incrementaba cuando sonaba la alarma ante la presencia de la bola de energía, el item que permitía a Jack aporrear a sus enemigos durante unos instantes.

Ese objeto ha sido utilizado habitualmente para comparar este título con *Pac-Man*, a pesar de que ambos juegos poseen poco más en común. Es cierto que podíamos situarnos en ciertas posiciones para atraer a los enemigos y usar las plataformas a modo de barrera contra ellos, pero en *Bomb Jack* teníamos mucha más libertad de movimiento y control sobre el personaje. Dominar el planeo y ascender y descender rápidamente eran habilidades clave a la hora de sobrevivir en pantalla.

Bomb Jack también supuso un sueño para todos aquellos aficionados a batir puntuaciones. Recoger rápidamente todas las bombas y saltar hacia la siguiente fase era sencillo, pero hacerlo "como es debido" requería seguir la secuencia correcta y capturar sólo las que tenían la mecha encendida. Además, para multiplicar la puntuación era necesario coger las ▶



monedas bonus que aparecían en pantalla. Para ser un juego aparentemente sencillo, el sistema de puntuación resultó clave para prolongar su vida útil.

Además, cuando hablamos de *Bomb Jack* no sólo lo hacemos acerca de la recreativa. El juego fue convertido a multitud de sistemas domésticos, y en los últimos años hemos visto a equipos amateur realizar versiones para otras máquinas. El pequeño tamaño de los sprites y la pantalla fija facilitaban la tarea de llevar a Jack a casa, lo que hizo que la mayoría de conversiones tuvieran un elevado parecido con la recreativa.

Sorprendentemente, un sistema que se quedó sin su entrega fue la NES, aunque esto sólo es aplicable si hablamos del original ya que Tecmo lanzó *Mighty Bomb Jack* en 1986. Diferente, ampliado y con un componente aventurero, esta especie de continuación presentaba igualmente pantallas estáticas donde debíamos coger todas las bombas, pero se añadía el movimiento entre zonas para saquear cofres y explorar habitaciones secretas. Como nota curiosa, añadir que este título fue adaptado al VS. System (el módulo arcade de Nintendo) tras visitar la primera consola de la compañía japonesa.

Un movimiento un tanto sorprendente fue el que realizó Elite: tras haberse encargado de las versiones para ordenador del original, desarrolló y puso en el mercado una secuela propia titulada *Bomb Jack II*. Lanzada en 1987 para Spectrum, Amstrad, Commodore 16 y Commodore 64, esta segunda parte mantenía el enfoque en la pantalla fija y la recolección de bombas pero inexplicablemente estropeó la clásica jugabilidad, ya que Jack perdió su habilidad para volar y sólo podía saltar de plataforma en plataforma. En lo que Elite sí tuvo más éxito fue con la tercera entrega, que no fue otra cosa más que la conversión de *Mighty Bomb Jack* para Commodore 64, Atari ST, Amiga y PC.

Después de estas secuelas domésticas, Jack volvió inesperadamente a los arcades en 1993, y lo hizo acompañado. Desarrollado por NMK, *Bomb Jack Twin* era una actualización directa sobre el original que ponía en escena a una colega de nuestro héroe y que permitía jugar junto a un amigo. El objetivo seguía siendo el mismo, pero ambos jugadores competían por conseguir la máxima puntuación y se añadieron localizaciones que visitábamos en un mapa del mundo (al estilo *Pang*). De igual manera, se le imprimió algo más de velocidad.

Bomb Jack Twin nunca fue convertido a ordenadores o consolas, aunque Elite lo tuvo en mente para incluirlo en *Bomb Jack World*, una recopilación que debería haber llegado a Game Boy Advance en 2002 y que también habría llevado el original y el lanzamiento para NES en sus entrañas. Desgraciadamente, este pack nunca vio la luz debido a que Elite comenzó a virar su negocio hacia los teléfonos móviles y la compañía prefirió lanzar el original para esa nueva plataforma en 2003.

La sexta generación de consolas no se libró del amigo Jack y la primera entrega visitó PlayStation 2 como parte de *Tecmo Hit Parade*, una colección de clásicos que contenía otros seis juegos de la era Tehkan. Fue editada en Japón en 2004, si bien un año más tarde *Tecmo Classic Arcade* llegaría a Xbox (incluyendo *Bomb Jack* y otros diez títulos) en forma de lanzamiento multiregión. Hoy día es un pack sencillo de localizar de segunda mano y funciona perfectamente en Xbox 360, algo ideal si queremos echarnos unas "explosivas" partidas al original en un sistema actual.



» [Arcade] *Mighty Bomb Jack* tenía lugar en una pirámide repleta de tesoros y bombas.



» [GBA] Un vistazo al nunca lanzado *Mighty Bomb Jack* para Game Boy Advance.

A LA CONQUISTA DE LOS ARCADES

Bomb Jack era brillante, pero no debemos olvidar otras clásicas recreativas de Tehkan



Star Force (1984)

También conocido como *Mega Force*, este shooter vertical tiene tanta calidad que cuesta creer que fuera lanzado en 1984. Su aspecto visual era tan impactante como su ritmo y jugabilidad, algo que lo llevó a ser convertido a sistemas como la NES y el MSX.



Tehkan World Cup (1986)

Lanzado para aprovechar el Mundial de México, este gran juego de fútbol sería disfrutado por los fans del deporte rey durante años. Popularizó la vista aérea en otros títulos y presentaba un trackball en lugar del clásico joystick.



Solomon's Key (1986)

Creado por Michitaka Tsuruta, mezclaba componentes plataformeros con puzles. Fue más conocido en casa que en los recreativos dada la gran cantidad de conversiones que tuvo, pero el original sigue siendo una joya atemporal.



Rygar (1986)

Evitemos confundirlo con Rastan: aunque eran juegos similares, Rygar resultaba más dinámico y divertido. Nuestro héroe recorría tierras legendarias mientras acababa con bestias de todo tipo, y una secuela en 3D fue lanzada, años después, en PS2 y Wii.



Silk Worm (1988)

Un shooter horizontal con una pulcra puesta en escena. Su modo cooperativo (muy disfrutable) ponía a un jugador a los mandos de un helicóptero y al otro a los de un jeep, con la única misión de acabar con el enemigo. Fue un hit tanto en los arcades como en casa.



Ninja Gaiden (1988)

La franquicia más duradera de Tecmo, presente en multitud de sistemas domésticos a lo largo de los años, comenzó su andadura en los arcades como un beat 'em up de corte clásico. Subestimado pero no olvidado, se incluyó como desbloqueable en Ninja Gaiden Black.



SECUELAS DOMÉSTICAS

Bomb Jack no fue la única recreativa en recibir secuelas desarrolladas específicamente para ser jugadas en casa

Donkey Kong II (1983)



Donkey Kong fue sucedido por *Donkey Kong Jr.* en los recreativos y, en forma de dos Game & Watch, llegaron una versión de este juego y una secuela en la que Junior debía rescatar a Kong de sus cadenas. Aún sin la presencia del fontanero, resultaba un juego tremendamente divertido.

Hunchback II: La Venganza de Quasimodo (1985)



Ocean dio en el clavo con su primera conversión de recreativa y tardó poco en preparar una segunda parte para los ordenadores de 8 bits. Presentaba nuevas pantallas y una mayor dificultad. Más adelante Ocean lanzó otros juegos de la serie.

Target: Renegade (1988)



La gente de Ocean lo logró de nuevo con la secuela "sólo para tu casa" del juego de Taito. Llegaron armas, niveles más grandes y partidas a dobles, y el resultado fue superior a la mayoría de las versiones domésticas de Double Dragon. Eso sí, mejor no hablar de Renegade III...

Human Killing Machine (1989)



Antes de la llegada de Street Fighter II, U.S. Gold (que fue la encargada de convertir Street Fighter a ordenador) publicitó este título como la segunda parte de aquel. Se utilizó la misma base, Ryu pasó a llamarse Kwon y el resultado fue semejante.

SWIV (1991)

Aunque no era su segunda parte oficial, este shooter estaba claramente inspirado en el Silk Worm de Tecmo. SWIV (que significa, entre otras cosas, Silk Worm IV) mantuvo el jeep y el helicóptero originales, pero le dio la vuelta a la tortilla para acabar convirtiéndose en un buen shooter vertical.

Frogger II: Threeedeep! (1984)



Con un título un tanto extraño, Frogger saltó de los recreativos a las consolas y ordenadores por segunda vez y la acción pasó a desarrollarse en múltiples pantallas. A partir de este lanzamiento, Frogger disfrutaría de una larga trayectoria fuera de su ambiente natural: los arcades.

Yie Ar Kung-Fu 2 (1985)



El clásico juego de lucha nunca recibió una secuela en forma de recreativa, pero las peleas continuaron en el MSX. Esta segunda parte introdujo nuevos rivales (y bebés ninja voladores) y fue llevada a otros ordenadores personales a través del prestigioso sello Imagine de Ocean.

Space Harrier II (1989)



La secuela de Space Harrier llegó a Mega Drive formando parte de su plantel de títulos de lanzamiento. Sega preparó segundas partes y versiones mejoradas para consola de la mayoría de sus recreativas más populares, como Out Run, After Burner, Wonder Boy, Shinobi o Golden Axe.

Gauntlet: The Third Encounter (1990)





Después de la expansión Deeper Dungeons para el original, esta secuela de los dos primeros Gauntlet de recreativa fue lanzada para la Atari Lynx. Resultaba algo extraña e incluía, para seleccionar, a un nerd y un androide... Gauntlet III y IV aparecieron también en sistemas domésticos.

Parasol Stars (1992)



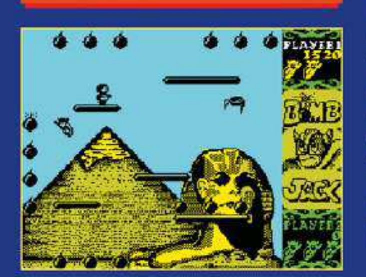
La segunda parte de Rainbow Islands (y tercera de Bubble Bobble) fue desarrollada por Taito para la PC Engine en lugar de para los arcades. Ocean compró los derechos y la convirtió a ordenadores y consolas.



LAS CONVERSIONES



Cómo le fue a Jack cuando saltó a ordenadores y consolas



Atari XL/XE

Esta estupenda versión para los 8 bits de Atari fue lanzada en 2008 por unos aficionados, los cuales basaron su trabajo en la conversión que en su día se publicó para Commodore 64. Es sin duda superior a esta, dando algo más de capacidad de maniobra y un control más sensible. El juego requiere de 320 KB de RAM (algo utópico si queremos probarlo en el hardware original), aunque la emulación nos permite adivinar cómo hubiera quedado la versión para C64 de haberse pulido un poquito más.



SG-1000

La Master System nunca vio a Jack por sus circuitos, algo que sí hizo la primera consola de Sega. En un buen intento (cortesía de la compañía japonesa, que al fin y al cabo era la que mejor conocía su propio hardware), los gráficos resultaron muy crudos y tanto el héroe como las bombas lucían un aspecto bastante malo, aunque es justo reconocer que el desarrollo era rápido y meritoriamente parecido al original. Años después, *Bomb Jack* fue lanzado de manera no oficial para MSX y esta versión fue la elegida para realizar el correspondiente port.



ZX Spectrum

Nos encontramos ante una de las mejores conversiones que recibió el Spectrum de recreativa alguna. Presentaba gráficos detallados, unos efectos de sonido muy decentes y un control ágil, siendo lo más parecido al original que un usuario del ordenador de Sinclair podía esperar. Quizá el único defecto eran los fondos que, si bien estaban bien dibujados, resultaban un tanto "intrusivos" y provocaban que en ocasiones perdiéramos de vista a Jack y sus enemigos. Problema menor que no restaba puntos a este gran juego.



MSX2

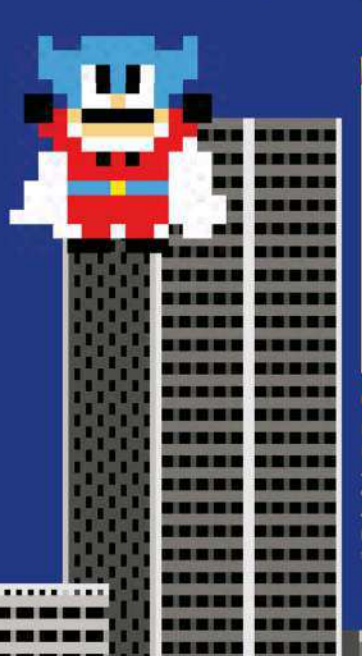
Lanzado en 2004 por Kralizec, este fantástico port merece nuestro mayor respeto por el gran trabajo realizado. Veinte años después del original, y si descontamos las versiones idénticas a la recreativa que pudimos jugar en PS2 y Xbox, nos encontramos con la mejor "visita" al hogar que ha realizado el bueno de Jack. Los gráficos y el sonido (incluida la música) son iguales a los que disfrutamos en el arcade, y la jugabilidad se mantiene al mismo y elevado nivel.



Game Boy

Lanzada en 1992, esta versión llegó un poco tarde a la fiesta pero la espera mereció la pena. La Game Boy estaba acostumbrada a recibir conversiones demasiado pretenciosas que al final quedaban en productos mediocres, por lo que era un gustazo comprobar que la experiencia de la pantalla única de *Bomb Jack* casaba perfectamente con la portátil de Nintendo. Los gráficos eran claros y el juego se movía a una velocidad adecuada, y el audio también destacaba gracias a un par de composiciones que sonaban muy bien. En definitiva, un buen trabajo.







PC-8801

El ordenador de NEC, inédito fuera de tierras niponas, fue lugar de encuentro de una inesperada cantidad de títulos entre los que se encuentra una conversión de *Bomb Jack*. Gráficamente es la peor de todas las que hemos visto, "gracias" a unos colores chillones y unos bordes y plataformas pintados como si del arcoíris se tratara. Las animaciones de nuestro protagonista eran un tanto extrañas y había cierto parpadeo, pero para ser sinceros se podía jugar bastante bien. El PC-8801 tenía un chip de sonido aprovechable y la música y efectos eran muy correctos.

TEHKAN

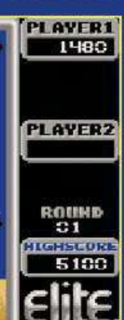




Commodore 16

El C16 fue víctima de frecuentes y horribles conversiones de recreativa, y lamentablemente esta no fue la excepción. Los gráficos eran un caos, el movimiento errático y el sonido irritante, y la falta de memoria provocó que sólo hubiera dos fondos y que cada uno de ellos estuviera en una cara de la cinta. Además, el nivel de dificultad era muy alto y podíamos morir apenas empezado el nivel. Como consuelo, decir que *Bomb Jack II* salió algo mejor parado que este título.







Atari ST y Amiga

Lo lógico sería esperar que tanto el Atari ST como el Amiga hubieran recibido, varios años después del trabajo de Elite en los 8 bits, una conversión calcada al original. Visualmente no estaba mal, pero los movimientos del héroe eran un tanto lentos e impredecibles. Además, sobrevolar la pantalla suavemente era uno de los activos de la recreativa, y perder esa cualidad afectó a la jugabilidad. Al final, ambas versiones acabaron siendo prácticamente iguales, aunque hemos de reconocer que el sonido resultó ligeramente superior en el ordenador de Commodore.



Amstrad CPC

Esta versión fue realizada desde cero y no a partir de lo visto en Spectrum, y el resultado no pudo ser mejor. Un abundante uso del color y unos efectos de sonido trabajados nos acompañaban durante la partida, aunque la música no estaba presente. Eso sí, el nivel de detalle de Jack y los enemigos no era nada destacable: la cara del héroe, por ejemplo, no era más que una mancha blanca. Aún con todo, esta es la mejor de las versiones de *Bomb Jack* que lanzó Elite para los numerosos ordenadores de 8 bits.







Commodore 64

El famoso chip SID puso en nuestros oídos unas pegadizas melodías que le daban una vidilla adicional a esta versión. Su jugabilidad era muy semejante a la original y la experiencia resultaba agradable, si bien visualmente no alcanzó un nivel destacado: los sprites eran bastante toscos y ello afectaba al escenario sobre el que se movía nuestro personaje. Por otro lado, esto le otorgaba un carácter cercano al de los dibujos animados al resultado final, diferente al de las otras versiones. Ni mejor ni peor, tan sólo diferente.

PS2 y Xbox

Las versiones que se realizaron para PlayStation 2 y Xbox son idénticas y fueron incluidas en sendas recopilaciones de clásicos de la compañía (*Tecmo Hit Parade* y *Tecmo Classic Arcade*, respectivamente). El producto final era excelente ya que "clavaba" a la recreativa en todos los aspectos, pero sí se echaba de menos la presencia de algunas opciones adicionales, ya que únicamente podíamos variar la dificultad (cambiando el número de enemigos, su velocidad, etc.) y poco más.





CAMBIO A MONOCROMO

De cómo llevaron Alberto González y Ricardo Fernández *Bomb Jack* a la Game Boy

¿Cómo recayó en vosotros el trabajo de la conversión?
AG: La empresa para la que trabajábamos, New Frontier, tenía una relación muy próxima con Infogrames. Hicimos muchas versiones para 8 bits de sus juegos de 16. Infogrames compró la licencia y nos confió la conversión.

¿Tuvisteis acceso a la versión original durante el desarrollo?
AG: Sí. Nos enviaron la placa de la recreativa, ¡pero no teníamos un mueble al que conectarla! Al final, utilizamos la versión de Spectrum como referencia y Tecmo nos ayudó a pulirla, especialmente en lo referente al control. Por ejemplo, en detalles como caer más rápido mientras descendía el personaje.

Contadnos algo de la música.
AG: Me encargué de crear y programar todos los efectos y la música del juego. No tenía mucha idea de cómo sonaba el original, así que compuse nueva música y me basé, para la que sonaba durante el juego, en la de la versión para Atari ST. Podéis encontrar en Facebook un video en el que juego a un prototipo en la misma Game Boy que utilicé en su día para componer (tinyurl.com/nle67p4).

Al ser tan pequeña la pantalla de la Game Boy, ¿pensasteis en darle scroll, tal y como hizo Taito con su versión de *Bubble Bobble*?
RF: La verdad es que no. Para nosotros era importante ver todo el escenario a la vez, por lo que descartamos esa opción.

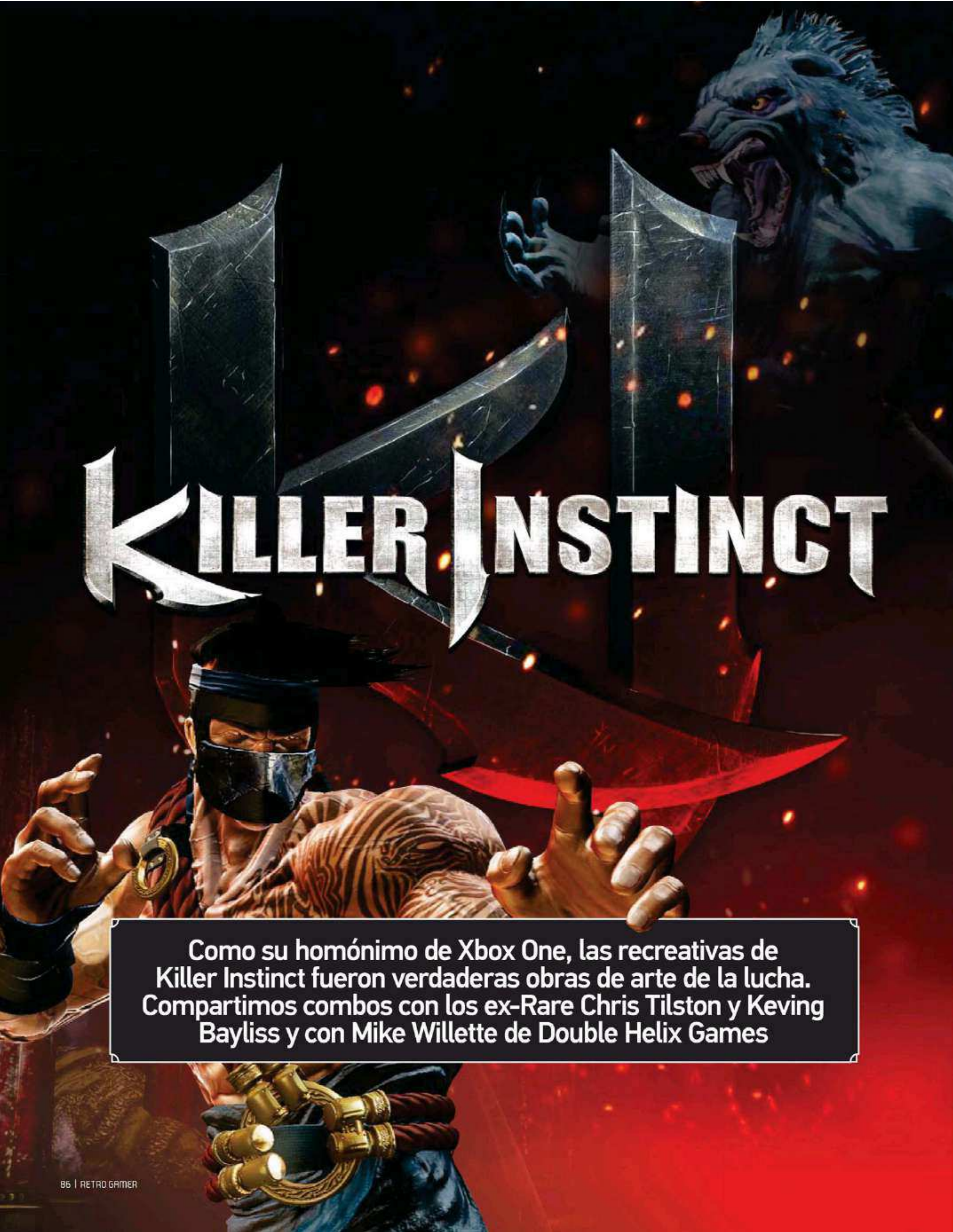
¿Qué tal os sentíais al programar para Game Boy?
RF: No era difícil, sino más bien divertido. Aprendí a programar en un Spectrum y el ensamblador es muy similar en ambas máquinas, así que fue fácil adaptarse a ello. Tardamos unos cuatro meses en dejar listo el juego. Para una conversión de este estilo no puedes utilizar muchos elementos de otras versiones, por lo que el código, los gráficos y la música se crearon desde cero.

» Ricardo (a la izquierda) se encargó del código y Alberto del audio.







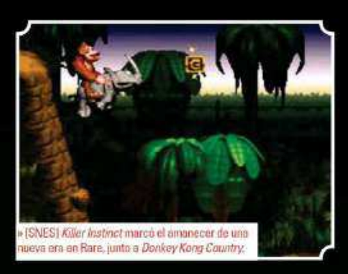


KILLER INSTINCT

Como su homónimo de Xbox One, las recreativas de Killer Instinct fueron verdaderas obras de arte de la lucha. Compartimos combos con los ex-Rare Chris Tilston y Keving Bayliss y con Mike Willette de Double Helix Games

1994: *Killer Instinct* hizo que Chris Stamper volviera a trabajar en un hardware de recreativas, algo que no había hecho desde el principio de su carrera. Por otra parte, *Killer Instinct* fue el primer contacto del novato en Rare, Chris Tilston, con el desarrollo de recreativas. "KI fue el primer juego en el que trabajé personalmente y en el que tuve un papel importante," recuerda Chris. "Mis tareas principales eran liderar la parte de diseño - personajes, movimientos, historias, implementar la jugabilidad y programar los movimientos de los jugadores y algo de IA para los personajes. Kevin Bayliss diseñó el aspecto de los luchaodres, aunque entre los dos creamos algunos de los conceptos de personajes."

Kevin Bayliss era ya un artista con experiencia cuando empezó a trabajar en *KI*, tras unirse a Rare en 1987. "*Killer Instinct* fue uno de los primeros juegos desarrollados en el 'amanecer de una nueva era' en Rare -junto a *Donkey Kong Country*- cuando empezamos a hacer juegos con gráficos 3D para crear sprites de aspecto realista," recuerda Kevin. "Junto a Chris Tilston y Mark Betteridge -y Ken Lobb de Nintendo- ayudé a idear un sistema para los movimientos de los personajes." Kevin también recuerda ir de compras con Tim Stamper, "fuimos a una compañía especializada en ofrecer sistemas de gráficos en 3D para grandes compañías, para anuncios, etc. Elegimos PowerAnimator, que evolucionó en Maya, ya que parecía dar los mejores resultados. Trabajé en todo tipo de ideas de personajes para un 'juego de lucha' en 3D, esto fue bastante antes de empezar con *DKC* o crear una demo. De hecho, los primeros gráficos 3D que recuerdo hacer usando Power Animator fueron para la recreativa de *Battletoads*."


» [SNES] *Killer Instinct* marcó el amanecer de una nueva era en Rare, junto a *Donkey Kong Country*.

Battletoads no fue el éxito que *KI* sí sería, pero, para ser justos, no era un hardware hecho a medida o con tecnología avanzada. "La placa base que Chris Stamper diseñó para *KI* estaba hecha a medida -incluyendo un disco duro, lo que no se había hecho antes. Comparado con los de hoy, era muy primitivo pero nos permitió hacer algunas cosas impresionantes," recuerda Chris. "Aunque fisicamente el traje de captura de movimientos era terrible -cables empalmados, conectados a un traje sudado -era tecnología punta para su tiempo y tecnicamente impresionante."

Kevin era el responsable de la captura de movimientos de *KI* y de llevar el traje. "Yo probé el software y los sistemas para capturar las animaciones generadas por el traje que hicimos. También había uno o dos más que probaron a hacer algunos movimientos. Louise Stamper se puso el traje para algunas animaciones de Orchid, por lo que caminó como una dama para algunas escenas. Incluso recuerdo 'intentar' caminar como una mujer con tacones alto y el traje, ¡pero era demasiado raro!" rie Kevin. "Estaba muy metido en las artes marciales en ese momento, por lo que idee los movimientos normales. Los golpes flojo, medio y fuerte que encontrábamos en la mayoría de juegos de lucha desde *Street Fighter*."

» [Arcade] Una lanza de hielo da a Glacius ventaja con Cinder en *KI*.


» [Arcade] La recreativa de The *Battletoads* no fue el éxito que su sucesor *Killer Instinct* sí que sería.




"Incluso recuerdo 'intentar' caminar como una mujer con tacones altos"
Kevin Bayliss

Chris continúa la historia, "despues de que Kevin animara los movimientos, me los pasó. Mark programó el motor para permitirme poner los movimientos en el juego y entonces programé el sistema de combate, diseñado por Ken y por mi mismo. Ken tuvo la idea de tener combos y el movimiento autodoble -en el que un movimiento impactaba dos veces, dando tiempo para unir otro golpe, que continuará el combo."

Estos esfuerzos coordinados y el uso de técnicas innovadoras se pusieron al servicio de un elenco de luchadores seleccionados cuidadosamente. "Hicimos muchisimos diseños para los personajes," comenta Kevin, "pero los que llegaron al juego fueron aquelllos que ofrecían una mayor diversidad visual y que aprovechaban los efectos que Maya podía crear. No se habían visto los efectos de peliculas como *Terminator 2* en los videojuegos, por lo que tomando eso nacieron Cinder y Glacius. Añadimos criaturas como Riptor y el caballero robot Fulgore. Queríamos personajes que pudieran luchar de una forma parecida a Fulgore, por lo que creamos una



» [Arcade] Rare hizo un guiño a su legado como Ultimate con la incorporación de Sabrewulf.



» [Arcade] El poderoso Cyberdash de Fulgore hace pupita a TJ Combo en KI.



» [Arcade] El jefe final de *KI*, Eyedol, manda a Sabrewulf a volar con un solo golpe.

versión moderna de Sabrewulf. No había ninguna conexión real con el héroe de la era Spectrum más allá del nombre." Chris está de acuerdo sobre Sabrewulf, "creo que queríamos incluir un personaje hombre-lobo solo porque se veía bien y podría jugarse aún mejor. Odio admiitirlo, pero unirlo a nuestro antiguo material fue un pensamiento posterior."

La naturaleza diversa de este reparto requería de una historia elaborada, como explica Kevin: "empezamos a a pensar en crear una historia que uniera a los personajes. Ken fue de gran ayuda y pasó mucho tiempo en Reino Unido con nosotros mientras uníamos las piezas del juego. Trabajamos en las historias, las ideas para las escenas cinematográficas y los finales como un equipo. Éramos unos enamorados de los juegos de lucha." Chris recuerda ser menos entusiasta sobre las posibiilidades de éxito del juego, aunque, dado el destino de la anterior recreativa de Rare, "creo que nadie esperaba que *KI* fuera un éxito -ciertamente despues de que *Battletoads* fracasara en los salones se llegó a un punto en que nadie realmente esperaba nada."

Pero el impacto de *Killer Instinct* en los recreativos de mediados de los 90 fue eléctrico. Eclipsó a la competencia con un sistema de audio atronador, un mueble imponente, una jugabilidad estimulante y unos luchadores inolvidables. "Los gráficos atrajeron a la gente," razona Chris, "los personajes les engancharon -no se había visto nunca una mezcla de personajes como esta. La jugabilidad era perfecta para los recreativos y permitió a la gente pavonearse. Finalmente, la música era además hija de su tiempo y eso jugó un gran papel en el éxito del juego."

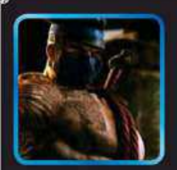
La pantalla de título también mostraba que habría un port exclusivo para la próxima consola Nintendo, pero después del lanzamiento de la recreativa se abandonó. "Originalmente fuimos directos a crear una versión de N64, pero cuando la consola se retrasó, parecía la oportunidad perfecta para sacar una nueva versión, y así es como *KI2* surgió," clarifica Chris. Antes de la secuela, sin embargo, Chris y Kevin trabajaron en ports de *KI* para las consolas existentes de Nintendo."Terribles", remarca Chris, refiriéndose a sus recuerdos de comprimir la recreativa en una SNES. "Empiezas con movimientos que tienen 20 frames por animación y acabas con cinco frames. Crees que estás haciendo un gran trabajo metiendo el juego en un formato tan pequeño solo para darte cuenta, cuando miras a la máquina, de todo lo que ha cambiado." Kevin pasó por lo mismo diseñando la versión Game Boy, "era



» [Arcade] Glacius sorprende a Tusk de *KI2* con su golpe favorito.

KILLER KAST

Tu guía para conocer a los púgiles mas importantes de la serie



JAGO
DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE
MEJOR GOLPE ESPECIAL: RED ENDOKUKEN

■ Abandonado al nacer en un monasterio del Himalaya. Ha pasado su vida entrenando y se le concedieron los poderes del espíritu del Tigre al que su orden sirve.



SABREWULF
DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE
MEJOR GOLPE ESPECIAL: REVERSE SABRESPIN

■ Habiendo vivido recluido mientras luchaba con su bestia interior, el noble Conde von Sabrewulf ha salido de su escondite para encontrar una cura de su mal.



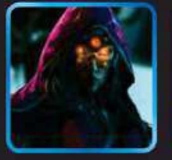
GLACIUS
DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE
MEJOR GOLPE ESPECIAL: LIQUIDISE & UPPERCUT

■ Varado en tierra después de que su nave se estrellara. Fue capturado y forzado a luchar con su tecnología alienígena.



CHIEF THUNDER
DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE
MEJOR GOLPE ESPECIAL: SAMMAMISH

■ Busca vengaza por la muerte de su hermano a manos de otro luchador. El poderoso y místico Chief Thunder ha tomado cartas en su búsqueda de justicia.



SADIRA
DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (2013) XBOX ONE
MEJOR GOLPE ESPECIAL: WIDOW'S BITE

■ Poco se sabe de Sadira, la experta asesina, solo que tiene poderes arácnicos y que lidera a su clan en una misión clandestina.



BLACK ORCHID
DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE
MEJOR GOLPE ESPECIAL: FIRE CAT

■ Nombre en clave: Black Orchid. Su identidad real es tan secreta como el nombre y operaciones de la organización que la ha entrenado para ser la espía definitiva.



TJ COMBO
DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE
MEJOR GOLPE ESPECIAL: CYCLONE

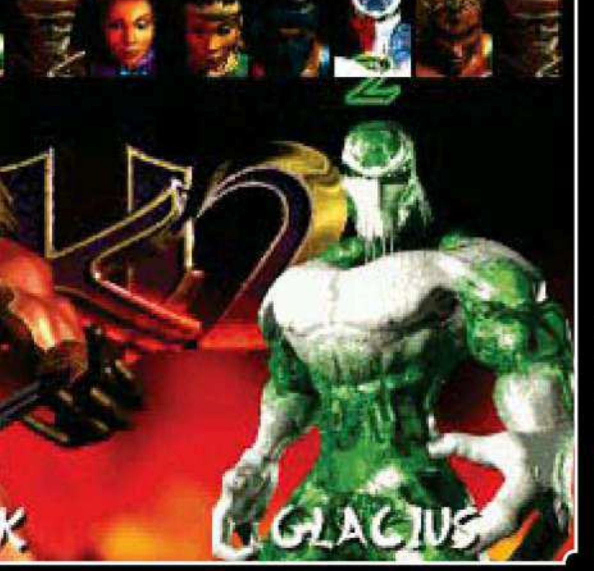
■ Culpable de usar implantes cibernéticos para asegurarse la victoria y despojado de sus títulos, TJ Combo ahora para el mejor postor, no importa lo inmoral que sea.





NEW



» [Arcade] El gladiador bárbaro y el alien son elegidos para madirse en combate en *KI2*.






» [Game Boy] El boxeador TJ Combo recibe un correctivo a manos de Sabrewulf.

"Con KI2 queríamos hacer el combate algo más estratégico"

Chris Tilston

un gran reto. No queríamos reescribir todo y perder la apariencia del juego -simplemente no se habría parecido en nada a *KI*-. Así que utilizamos el software para sacar lo máximo de los gráficos y mantener la jugabilidad del original."

Desarrollar *KI2* fue mucho menos complicado. "Fue genial ya que tuvimos mucho más tiempo y pudimos añadir más cosas" dice Chris entusiasmado. "Queríamos una solidez en el combate que *KI* no tenía. El sistema de combate de *KI* habría necesitado más tiempo para pulirse. Con *KI2* queríamos hacer el combate más estratégico, añadiendo formas de esquivar y contraataques, así como lanzamientos." Kevin fue el responsable del nuevo aspecto de las secuelas. "Pensé que íbamos a necesitar algo más de color aquí y allá, así que hice que los personajes y efectos tomaran una dirección ligeramente japonesa," recuerda. "Lás máquinas que usábamos entonces se considerarían lentas según los estándares actuales, pero éramos capaces de renderizar miles de frames de animación. Sin embargo con la adición de las partículas usadas para generar el pelo y la ropa de los personajes llevábamos a los equipos al límite."

En *KI2* también cambiaron los personajes, aunque el plan era no reemplazarlos, revela Kevin. "Los personajes que añadimos aparecieron para dar más variedad. Necesitábamos más personajes femeninos, y por eso Kim Wu y Maya se añadieron, junto a Tusk. Queríamos incluir los personajes originales, posiblemente como personajes escondidos que pudieran ser desbloqueados, pero nunca volvieron." *KI2* se lanzó con el mercado de los recreativos en recesión, con las consolas de aquellos tiempos (1996) poniéndose a la altura de las coin-o'p. "Cuando se lanzó *KI2*, los juegos de lucha ya no eran tan populares. Dejaron su sitio a los juegos de acción en primera persona," comenta Kevin, "queríamos que *KI2* fuera más grande, brillante y bonito. Por supuesto, mejor que el original, y creo que lo conseguimos."

Con la largamente retrasada versión ▶



FULGORE

DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE

MEJOR GOLPE ESPECIAL: PLASMA-PORT

■ Nacido al calor de la tecnología más puntera, Fulgore es un prototipo de nuevo soldado: parte tecnología, parte humano y sin ningún remordimiento.





RIPTOR

DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE

MEJOR GOLPE ESPECIAL: JUMP RAKE

■ Producto de ingeniería genética que combina ADN de reptil y humano. Riptor es un depredador salvaje tan mortífero y despiadado como sus afiladas garra .





SPINAL

DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE

MEJOR GOLPE ESPECIAL: SOUL SWORD

■ Sufriendo amnesia y flashbacks de una vida que vivió hace 2,000 años, han hecho que este experimento de reanimación se ponga a luchar de nuevo.





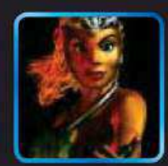
CINDER

DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE

MEJOR GOLPE ESPECIAL: TRAILBLAZER

■ Mutado por armas químicas, su cuerpo está en llamas. Al criminal Ben Ferris, también llamado Cinder, se le ha prometido la libertad si lucha por su vida.





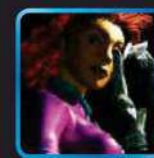
MAYA

DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE

MEJOR GOLPE ESPECIAL: SAVAGE BLADES

■ Una vez fue reina de una antigua civilización amazónica. Maya ha entrado en el torneo por el retorno de Gargos al quien debe vencer para recuperar su corona.





KIM WU

DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE

MEJOR GOLPE ESPECIAL: AIR TORPEDO

■ Descendiente de un linaje de héroes, Kim Wi fue nombrada guardián de su gente al nacer. Ve la derrota de Gargos como la tarea para la que nació.





TUSK

DEBUTA EN: KILLER INSTINCT (1994) ARCADE

MEJOR GOLPE ESPECIAL: SKULL SPLITTER

■ Único superviviente de una raza de guerreros y campeón de la arena de gladiadores. Tusk ha jurado matar a Gargos como compensación de la muerte de su gente.

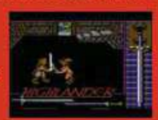


LUCHA POCHA

Prometedores juegos de lucha que fallaron miserablemente

HIGHLANDER 1986

■ Una de las infames licencias de cine y TV de Ocean -El Halcón Callejero, El Coche Fantástico, Miami Vice...- *Highlander* era un machaca botones de escasa variedad. Y lo que es peor, sus poco definidos luchadores llegaban tras varias cargas. Gary Bracey aseguró que las futuras licencias de Ocean tendrían más calidad.



DD CREW 1991

■ Este colorido juego de peleas de Sega prometía demasiado. Aparte del pedigrí de su editora, con títulos como *Streets Of Rage* y *Golden Axe*, *DD Crew* exudaba actitud noventera y contó con unos gráficos bastante llamativos. Por desgracia sus movimientos resultaban ineficaces, y ofrecía poca variedad de enemigos.



RISE OF THE ROBOTS 1994

■ Recibió mucho hype, con multimillonaria campaña de marketing y avances entusiastas por parte de la prensa, culminando en un lanzamiento multiplatorma. Sus gráficos prerrenderizados supusieron tal sobrecarga para las consolas que los movimientos tuvieron que simplificarse hasta lo insultante. Era terrible.



SHAQ FU 1994

■ Con un mejor control de calidad *Shaq Fu* podría haber sido un gran contendiente. En vez de eso, el juego ofrece una curva de dificultad errática y una respuesta de lo más lenta. De hecho la mejor estrategia consistía en repetir insistentemente tu movimiento más rápido y alejarte del contra-ataque de tu oponente.



3D BALLZ 1994

■ El mayor error de 3D Ballz era que no se jugaba nada bien. Era como si su motor no se hubiera creado pensando en las necesidades de un juego de lucha. El concepto de luchadores hechos con bolas sonaba bien, pero *Joy Mech Fight* lo hacía mucho mejor.





» [Arcade] La reina de la jungla, Maya, noquea a TJ Combo en *KI2*.

▶ N64 acercándose a su lanzamiento, empezamos a trabajar en un port de *KI2* para ese sistema -renombrado *Killer Instinct Gold*- pero la veterana SNES también recibió una versión. "Estaba terminada al 80% y tenía un aspecto muy, muy bueno," confirma Chris. "Finalmente Nintendo no quería que competiera con la versión de N64 y se aparcó." En la comparación entre *KI Gold* y *KI2*, Chris afirma, "probablemente la diferencia principal era la menor memoria para los fondos. La otra gran diferencia era el mando de N64, que era inútil para el juego." Añade Kevin, "El equipo hizo tanto como pudo para mantener las sensaciones y los elementos de la recreativa - incluyeron características nuevas. *KI Gold* puede que no se juegue o sienta exactamente como su hermana mayor, pero está muy cerca."

Con el declive de las recreativas, *KI3* tendría que luchar a muerte por cada moneda, pero se llegó a considerar un tercera versión. "En realidad la empezamos," reconoce Chris. "Dirigía un pequeño equipo y teníamos algunos personajes en 3D - dos Jagos si recuerdo bien- e hicimos mucha captura de movimientos. Finalmente se abandonó. La dirección pensó que era demasiado parecido a *KI* y querían hacer algo completamente distinto."

En la era post-recreativos, los cambios en los gustos del público hicieron inviable *KI3*. Como comenta Kevin, "el resto de año que trabajé en Rare los juegos de lucha habían perdido su popularidad, así que dudo que hubiera salido bien por aquellos tiempos." Chris está de acuerdo, "hacer una secuela directamente habría sido difícil. *KI SNES* fue considerado un fracaso porque vendió solo como un tercio que *DKC*. Fue la razón principal por la que no continuamos con la serie."

Al pedirles que echen la vista atrás y comparen *Killer Instinct* con su reboot, Chris responde, "fueron tiempos muy felices, estábamos concentrados en hacer algo bueno. Kevin está orgulloso de *KI* y apoyando su resurreción, "Añadimos nuestra propia jerga al género y creamos algo distinto. Me complace mucho que *KI* resucite."

Pero, ¿cómo la desarrolladora elegida para este relanzamiento, Double Helix Games, se aseguró de mantener el tipo? "Un equipo de Microsoft, dirigido por Ken Lobb y Adam Isgreen, buscó una



» [N64] Un golpe perfecto de Jago aturde a Maya en *KI Gold*.



» [Super Game Boy] Jago esquiva hábilmente a Glacius.

» [N64] Black Orchid grita en *KI Gold* cuando las garras de sabrewolf la dan.


» [Xbox One] El cielo resplandece con la lucha entre Jago y Chief Thunder.

desarrolladora para traer de vuelta a la serie," contesta Mike Willete, productor en el reinicio de *KI*. "Desarrollamos un prototipo para el juego. Les encantó nuestra pasión por *KI* - el resto es historia."

La pasión de Mike brilla mientras comenta el elenco de personajes memorables de *KI*, "tuvo una de las más plantillas más increíbles- hombres lobo, esqueletos, monjes guerreros, súper espías... ¿cómo no amarlo? Creemos que este reparto era único. Hay algo en el estilo de Sabrewulf que encuentro increíblemente atractivo - la rabia interior, su aullido característico. Observamos cada personaje y nos preguntamos '¿Dónde han estado? ¿Cuál es su viaje?' Nos fijamos en las líneas maestras de cada personaje, lo que les hacía únicos tanto en aspecto como en jugabildiad, y evolucionamos el diseño desde ahí. Muchas veces nos preguntamos que habría hecho Rare con toda esta nueva tecnología."

Mike y su equipo tenían claras sus prioridades. "Pensamos en este *KI* como una nueva serie que tiene lugar después de los eventos de los dos primeros juegos. Nuestro objetivo era ser accesibles para nuevos jugadores, pero a la vez ofrecer profundidad. Queríamos enseñar el vocabulario de KI, como los profundos modos de entrenamiento y práctica, que permitieran a los jugadores aprender nuestro sistema de juego. Que los combos fueran divertidos y satisfactorios."

El sistema de combate de *KI* nunca ha tenido una descripción fácil, pero Mike se atreve con una explicación de lo más mundana, "Hemos abierto el sistema de combos para que haya más improvisación - para que la gente aprenda de sus oponentes-. Hemos introducido los shadow counter para permitir salir de un estado de bloqueo continuo."

Killer Instinct ha renacido de sus cenizas en Xbox One (e incluso se acaba de anunciar una segunda temporada en la que reaparecerá T.J. Combo), ya con otra compañía encargada de su desarrollo tras la compra de Double Helix por parte de Amazon. Iron Galaxy serán los siguientes que traten de insuflar energía en el retoño de Rare, que continuarán con las intenciones de la anterior desarrolladora "una serie de TV, varias temporadas del juego y un crecimiento continuado gracias a la comunidad."

Muchas gracias a Chris Tilston, Kevin Bayliss, Mike Willette y a Rich Bantegui



¡QUÉ JEFAZOS!

Los que manejan el cotarro en Killer Instinct

En el modo de dos jugadores, las recreativas de *Killer Instinct* permitían elegir un personaje cada round entre las diez opciones de cada juego mientras nos quedaran monedas que gastar. Jugar a *KI* o *KI2* solo, por el contrario, nos hacía elegir un combatiente para luchar contra el resto de personajes en nuestro camino a la victoria. Por supuesto, como se estilaba entonces, ganar a los sospechosos habituales revelaba el objetivo definitivo: un enemigo final, distinto en cada juego. En *KI* nos las veremos con Eyedol – un monstruo de dos cabezas armado con un mazo - y en *KI2* nuestro rival será Gargos -una gárgola escupefuego de grandes proporciones. El poder de estos dos caudillos queda reflejado en su habilidad para infligir gran daño con un golpe y en renovar su energía. Si te cansabas de que te machacasen, siempre podías usar los códigos para desbloquearlos.


» [Xbox One] Sadira, la mujer araña de Xbox One, zurra al entrañable Sabrewulf.



LA *Guía Definitiva* DE

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Es uno de los pocos géneros de los que el jugador de PC puede presumir casi en completo monopolio, pero su desarrollo como tal es más tardío de lo que nos imaginamos. Recorremos la evolución de la guerra desde sus titubeantes inicios cronometrados hasta su éxito como cíberdeporte millonario.

TEGIA REAL



EL ARTE DE LA GUERRA

NIEBLA DE GUERRA

■ O el oscurecimiento de todas las partes del mapa fuera del alcance visual de nuestras unidades: porque la noche es oscura y esconde ejércitos.

PROGRESO

■ El árbol de progreso tecnológico, en el que cada avance desbloquea otras tecnologías, define los límites de nuestras unidades y edificios: ¡I+D, siempre, muchachos!

RUSH

■ Que costaba mucho que nos acostumbrásemos a llamarlo "estampida", claro. Crea unidades de bajo nivel lo más deprisa que puedas y ataca al inicio de la partida.

MOBA

■ El subgénero de moda, donde varios equipos compiten para destruir bases, y cada jugador controla a un poderoso campeón. *League of Legends*, vaya.

CAPARAZÓN

■ La estrategia de siempre contra las IA, que no han leído a Von Klausewitz: se trata de crear una base inexpugnable. Las defensas fijas no sirven desde la pólvora, ojo.

TÁCTICA EN TIEMPO REAL

■ Un subgénero que sólo se preocupa por las batallas, sin prestar atención a la gestión de recursos y bases durante las mismas.



Aunque los videojuegos son una invención más o menos recientes, algunos de sus géneros pueden presumir de una historia previa al medio, y posiblemente ninguno más que los juegos de estrategia. Incluso si ignoramos el ajedrez, los juegos de guerra de estrategia militar datan de finales siglo XVIII, donde se empleaban a modo de entrenamiento ligero para oficiales. El ejército prusiano contaba con el popular *Kriegsspiel*, desarrollado durante el siglo XIX y que cobró fama entre el resto de países tras las victorias de Prusia en los conflictos europeos de la época. El público todavía tardaría unas décadas en tener acceso a este divertimento cerebral, con juegos como el *Little Wars* de H.G. Wells a finales de dicho siglo. Media centuria después llegarían juegos de tablero como *Risk*, anticipando la fiebre setentera por el *wargame* (antecesora directa de los juegos de rol, ya que estamos) al estilo Avalon Hill, que vuelve a estar de moda ya sea como juegos de mesa con todo tipo de simulaciones estratégicas, no sólo militares.

» [ZX Spectrum] Los pioneros como *Stonkers* se veían en el apuro de tener que comunicar ideas complejas con pocos gráficos: lo morado es tu base.

Pero aquí estamos para hablar de guerra: convertir un conflicto en un set de reglas y unidades estáticas pedía a gritos que los primeros videojuegos tradujesen su esencia al nuevo medio, dejando por el camino ciertos signos de puntuación inamovibles incluso a día de hoy: rejillas, juego por turnos, etcétera. El primer intento de crear un videojuego como tal -es decir, algo que no pudiese replicarse fuera del medio-, vino de la mano del *Utopia* de Don Daglow para Intellivision. Dos jugadores zumbándose entre islas en 1981 a base de granjas, armadas, subversión y demás. *Utopia* también llevaba turnos, pero cronometrados, y obligaba al jugador a ser rápido con sus acciones.

El resto de los 80 transcurrieron sin mucho ruido, salvo el ocasional experimento, como *Stonkers* (1983), juego del británico John Gibson que planteaba una batalla campal sin tregua en Spectrum. *Bokosuka Wars*, juego para ordenadores japoneses, permitía al jugador el control directo de un comandante al que seguían el resto de unidades aliadas de la IA. *The Ancient Art Of War*, un juego yanqui de 1984, añadía factores como la moral de las tropas, que podían venirse abajo al recorrer largas distancias sin descanso, por hambre, o por pelear más de la cuenta.

A finales de la década ya vemos un cambio claro. Con *Nether Earth*, un juego de 1987 para Spectrum, C64 y Amstrad, que combinaba gestión de recursos con batallas tácticas para ofrecer el primer juego que podríamos llamar de estrategia en tiempo real. El juego enfrentaba robots con el propósito de controlar edificios clave -fábricas que nos daban recursos y bases para construir robots-. Las unidades podían obedecer distintas órdenes y fabricarse con diversas partes, permitiendo la creación de distintos tipos. Sin embargo, aunque la versión de *Nether Earth* para



» [Amiga] *Dune II* es el culpable de que ahora los cielos del online estén llenos de MCV recolectando espec... gas vespeno.



» [Amiga] *Syndicate* tomó la acertada decisión de desentenderse de bases y recursos para centrarse en un juego de táctica apretadita.

CINCO VICTORIAS TOTALES

Comandantes novatos, estos son los objetivos de sus primeras misiones



UTOPIA

■ 1981 ■ INTELLIVISION

Aunque *Utopia* sea un juego por turnos, los primeros vestigios de lo que sería el tiempo real se encuentran aquí: la existencia de un cronómetro era todo un cambio considerando la escena de la época. En general, no había nada que se le pareciese, y su multi todavía aguanta.



HERZOG ZWEI

■ 1989 ■ MEGA DRIVE

Herzog Zwei tiene su importancia histórica: influyó en el desarrollo de los juegos que definirían el juego. Eso no significa que sea únicamente una curiosidad de museo, porque su poco habitual manejo y su calidad general hacen que destaque por sí solo... Si juegas con un amigo: la IA es boba de remate.



COMMAND & CONQUER

■ 1995 ■ MULTI

Command & Conquer fue la puerta de entrada al género para millones de aficionados y el principio de la fiebre por mandar ejércitos. El conflicto de opereta entre los GDI y la Hermandad Nod no sólo ha resistido el paso de los años, sino que Electronic Arts lo liberó en forma de freeware allá por 2007.



WARCRAFT III

■ 2002 ■ PC/MAC

Warcraft III añadió héroes y conceptos cercanos a *Diablo* a la propuesta original, junto a una trama intensa para lo que estábamos acostumbrados. De paso, la comunidad modder expandió el juego mucho más allá de las intenciones de Blizzard, hasta crear incluso nuevos géneros.



STARCRAFT II

■ 2010 ■ PC/MAC

La primera entrega de *StarCraft II* es básica para entender el estado actual del género: cambiar para que nada cambie. Y, sobre todo, por su increíble labor como maestro para los jugadores con miedo de meterse en una selva multi poblada por gente con dedos como sierpes. ¿El segundo capítulo? Hmm... Esto...


» [PlayStation] *Warzone 2100* nos daba el control directo de batallones de tanques.


» [PC] Toparte con una base enemiga siempre provoca una mezcla de miedo y adrenalina de tío alfa.


» [PC] *Age Of Empires* hizo lo posible por adaptar las ideas de *Civilization* a las exigencias del tiempo real.

Spectrum es uno de los grandes títulos de su catálogo, nadie se animó a seguir su senda y el género se quedó ahí otro par de años.

Pero los 16-bit cambiarían las tornas con dos títulos de 1989. Nick Bruty, diseñador de *Supremacy: Your Will Be Done*, recuerda bien esa transición: "Creo que [mi primer juego de estrategia en tiempo real] fue el *Populous* de Peter Molyneux para Amiga. No había muchos juegos isométricos, y en Inglaterra no vimos un ratón para jugar hasta que no despegaron el Amiga y el Atari ST. Imagina jugar a algo así con sólo un teclado".

Populous convertía a los jugadores en dioses, preocupados de que sus fieles prosperasen y aniquilasen a los herejes. Podíamos manipular a nuestros seguidores e incluso al propio mapa, generando tierras habitables para que nuestros creyentes se expandiesen. A cambio, sus rezos nos daban maná para generar milagros como terremotos o inundaciones. *Populous* recibió buenas críticas, y dio paso a una serie de juegos del estilo, como el *Mega-Lo-Mania* de Sensible Software. Molyneux todavía tenía mucho que decir en este apartado, sin embargo.

Mientras, en Japón, el clásico de Technosoft para Mega Drive, *Herzog Zwei* nos daba un vehículo de mando transformable capaz tanto de desplegar unidades aliadas como de atacar a las enemigas. Los objetivos primordiales eran construir unidades y capturar bases, algo poco habitual en un catálogo repleto de acción estilo arcade. Su rareza y su elevada curva de aprendizaje no le granjearon muchos amigos entre los críticas. Entre eso y el escaso marketing, el juego vendió poco.

Con el libro de estilo aún por escribir, el campo de la naciente estrategia sin turnos estaba abierto a todo tipo de enfoques. *Supremacy: Your Will Be Done*, por ejemplo. "Lo hicimos de forma instintiva, no teníamos muchos planes a priori. Jamás habíamos hecho un juego de estrategia. Teníamos una idea del concepto y tiramos a partir de ahí", recuerda Bruty. En vez de representar la acción en un campo de batalla, el juego transcurría entre sistemas de menús. Los avisos llegaban en tiempo real en forma de alertas de texto, que exigían una reacción inmediata del jugador. "Cuando lo revisé hace poco para recordarlo me sorprendió lo coherente y ordenado que resultó al final, aunque fuese un poco denso. Parecé más profundo de lo que recordaba, así que tal vez sí contribuyese un poco al género, en ese aspecto."

La revolución definitiva llegaría a principios de los 90 de la mano de Westwood Studios. Virgin Interactive Entertainment se había hecho poco antes con los derechos de la película *Dune*, y había contratado a la primeriza Cryo para producir un juego de aventuras. Los franceses no avanzaban con el proyecto, así que Virgin decidió cancelar el título y hacer un nuevo juego aprovechando la licencia. Curiosamente, ese *Herzog Zwei* de Mega Drive había ganado cierta popularidad en las oficinas de Virgin. El productor de *Dune* de la compañía, Stephen Clarke-Willson, llevaba tiempo pensando que la esencia de la creación de Frank Herbert residía en los conflictos por el control de la especia, así que le pidió a Westwood Studios que desarrollasen un juego de estrategia centrado en la gestión de recursos... Y, de paso, que le echasen un ojo al juego de Technosoft para coger ideas.

Nadie le había dicho a los de Cryo que su título había sido cancelado, y cuando volvieron a Virgin Interactive con su *Dune*, Westwood ya le había dado forma a su proyecto: *Dune II, The Battle for Arrakis*. ▶

"En Inglaterra no tuvimos ratones hasta que Amiga y Atari ST no despegaron"
Nick Bruty


» [PlayStation] *Warcraft II* se debía a la fantasía Tolkien/ Games Workshop. Olvídate de tanques y fusileros.

CRONOLOGÍA SELECTA

UTOPIA
1981

■ Los turnos con límite de tiempo añadían presión a un género que todavía no estaba listo técnicamente para olvidar al ajedrez.

1982

STONKERS
1983

■ El juego de estrategia militar de John Gibson descubrió a los usuarios de Spectrum los principios de la táctica en tiempo real.

1984



1985

1986

1987

1988

POPULOUS
1989

■ El juego divino de la más divina de los desarrolladores, Peter Molyneux, señalaba el camino hacia la estrategia en tiempo real.

1990

MEGA-LO-MANIA
1991

■ Sensible Software se subió al carro de lo Bullfrog y sus dioses marcándose como objetivo darle vidilla y reloj en marcha a *Civilization*.

DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS
1992

■ Westwood convirtió una licencia estándar en un canon, el Hombre de Vitruvio de lo que tiene que ser la guerra digital.

THE SETTLERS
1993

■ Más paciente y metódico que sus compañeros de generación, el juego de Blue Byte Software nos cautivó por la simpatía de sus habitantes.

WARCRAFT
1994

■ En Blizzard ni se imaginaban que este festival de orcos y humanos en guerra sería el primer paso hacia la dominación mundial del online.

1995



1996 **COMMAND & CONQUER: RED ALERT**
La historia alternativa en la que Stalin lo petó muy fuerte fue lo bastante popular como para permitir dos secuelas. Con osos comunistas.

1997 **TOTAL ANNIHILATION**
Cavedog diseñó un juego en el que bucear hasta el infinito. Tanto es así, que su comunidad modder sigue en activo a día de hoy.

1998 **STARCRAFT**
El primer gran ciberdeporte: *StarCraft* lleva repartidos varios millones de euros en premios y forma parte de la cultura popular surcoreana.

1999 **SHOGUN: TOTAL WAR**
The Creative Assembly pegó un manotazo en la mesa de los juegos de guerra con este combo de batallas, *Risk* y *Civilization* de andar por casa.



2001 **PIKMIN**
Nintendo se apartó del belicismo con este juego de GameCube: en vez de conquistar mundos, teníamos que ayudar a un astronauta perdido a volver a casa.

2002

2003

2004 **WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR**
Relic lo entendió todo: donde *Starcraft* insistía en la gestión de recursos, *Dawn Of War* lo hacía en la de tropas. Por el Emperador.



2006 **COMPANY OF HEROES**
Otra vez Relic, depurando su fórmula de cobertura, escuadras, desgaste y flanqueo en el mejor juego de estrategia de la década.



2008 **SINS OF A SOLAR EMPIRE**
Stardock salió al espacio exterior para ofrecer un masivo 4X, en el que el tamaño de nuestros imperios y batallas se medía en años-luz.

2009 **HALO WARS**
El público no entendió muy bien este grato intento de adaptar un género seco como salazón al efervescente entorno de las consolas.

¿QUÉ HACE GRANDE A UN JUEGO DE ESTRATEGIA?

Diseccionamos los elementos en común de los mejores títulos de las cuentas de bajas masivas

MICROGESTIÓN
La atención al detalle es lo que diferencia a un buen general de la nota al pie de página en los libros de Historia. En la vida y en los juegos.

EL ELEMENTO DE LA SORPRESA
Los juegos de estrategia son de los pocos títulos competitivos que le ocultan información al rival, permitiendo emboscadas.

GUERRA SIN CUARTEL
Mandar ejércitos a una masacre nunca pasa de moda. El género ofrece la mayor cantidad de unidades por bando de todo el medio.

UNIDADES VARIADAS
La mezcla de distintos tipos de unidad con sus fortalezas y debilidades es sinónimo de exprimirse el seso desde los tiempos del ajedrez.

Chris Taylor, el diseñador de *Total Annihilation* (actual director de desarrollo de Wargaming Seattle), recuerda el impacto que ambos juegos tuvieron en su vida: "*Herzog Zwei* fue el primer juego de estrategia en tiempo real al que jugué. Pero, en PC, le siguió *Dune II*, y creó que ambos se merecen el mérito de ser creadores de un género. *Dune II*, sobre todo, supuso un momento revelador para mí: tras jugarlo durante una hora me resultaba obvio todo el potencial que encerraba, y que era el principio de algo increíble".

Dune II marcó a 1992 como el año en el que se definieron todas las normas de los juegos de estrategia sin turnos por venir. Lo que hoy consideramos esencial -el árbol tecnológico, la gestión de recursos, la construcción de bases, la elección de distintas facciones- ya estaba en el juego de Westwood. Y la versión de Mega Drive añadió una serie de retoques, en forma de menús simplificados y un cursor contextual. Las lecciones que sacó Westwood de *Dune II* se convertirían en la columna vertebral de su siguiente título, éste sin apoyarse en ninguna franquicia: *Command & Conquer*.

Command & Conquer combinó mecánicas accesibles y adictivas con el atractivo de las

» [Mega Drive] *Powermonger* fue de los primeros en dibujar en 3D el mapa jugable.



» [PC] *Rome: Total War* permitía a sus jugadores conquistar todas las provincias de la época.

guerras contemporáneas para convertirse en un éxito sin precedentes: más de 3 millones de copias vendidas de un género recién inventado. Bruty recuerda su aparición: "Acabábamos de fundar Shiny Entertainment y nos disponíamos a hacer *Earthworm Jim* cuando un amigo de Westwood Studios se pasó por la oficina con una copia bastante avanzada de *Command & Conquer*. No hicimos nada en el estudio esa semana, perdimos la concentración y nos quedamos atrapados por ese juego."

El éxito de *C&C* abrió paso a la edad dorada del género, una que se limitaría en casi todos los casos al PC, por aquello del manejo. Casi todos los avances en el género desde entonces siempre han venido de la mano de los ordenadores, aunque las consolas han recibido su buena ración de conversiones. El número de juegos alcanzó niveles absurdos, recuerda Taylor: "Creo que fue alguien de *PC Gamer* quien me dijo 'Hay como 100 juegos de estrategia en tiempo real en desarrollo', y yo me quedé en plan de '¡Joder!'".

Para que su propio juego destacase entre la multitud, Taylor tenía en la cabeza unas cuantas ideas innovadoras: "Quería que el terreno jugase un papel en la batalla, que no fuese únicamente un mapa de bits de telón de fondo. También quería darle más peso a las unidades de mar y aire en la ecuación, así como incluir artillería de largo alcance. Y bombas atómicas, convertir el juego en una especie de carrera hacia la supremacía nuclear. Muchas de estas ideas ahora son comunes, pero entonces eran cosas muy locas". El resultado fue *Total Annihilation*, un lanzamiento descomunal que innovaba al presentar terreno en tres dimensiones y que podía presumir de mostrar, ▶



“Quería que el terreno jugase un papel en la batalla, que no fuese solo un mapa de bits”
Chris Taylor

LA INTERFAZ
■ Con tantas opciones disponibles es esencial que los jugadores puedan acceder a ellas al momento. Los atajos de teclado no son para todo el mundo.


» [N64] La IU es uno de los mayores problemas a la hora de pasar el género a consola. Aquí vemos cómo se las apañó *StarCraft 64*.


» [GameCube] Nintendo, por supuesto, escogió un enfoque menos belicista para su estratégico y encantador *Pikmin*.

AL HABLA CON... Al Bickham, The Creative Assembly



¿Cuáles crees que son los elementos esenciales para que un juego de estrategia en tiempo real triunfe?
En general, todos los juegos del género ofrecen un desafío táctico y un gran abanico de recursos para afrontarlo. La variedad es clavar tanto en el reto como en la recompensa. Queremos hacer que el jugador reconsidere constantemente cualquier situación de combate y aplique esos recursos en campos de batalla donde pueda aprovechar sus puntos fuertes. En términos más simples, conlleva que tus tijeras corten bien el papel del contrario. Con una carga de caballería por el flanco de sus arqueros, por ejemplo. Añade los factores del terreno, la línea de visión influida por la topografía, las estructuras defensivas, los atributos y alcance de cada arma, las unidades ocultas, las levas baratas en masa, las escasas unidades de élite y el resto de matices que deciden una batalla, y tienes un jugador con un montón de elementos que explotar o superar. Por último, tienes que ser fiel a su ambientación. La autenticidad del mundo en el que transcurre todo puede aportar atractivo y credibilidad al conjunto, tanto si se trata de legionarios romanos, un escuadrón de la Segunda Guerra Mundial, o una flota de astronaves.

¿Cuáles han sido los avances claves del género desde su auge a mediados de los 90?
Ha evolucionado en direcciones que eran inconcebibles hace dos décadas. Fíjate en la profusión de MMO temáticos para móvil, por ejemplo, que todavía conservan las semillas de juegos como *Dune II* y *Shogun: Total War*. Respecto a nosotros y nuestra serie, la tecnología ha jugado un papel muy importante, que nos ha permitifo crear algunas de las escenas más épicas del videojuego actual.

Este tipo de juegos pueden volverse demasiado complejos con facilidad. ¿Qué pasos hay que tomar para no dificultar la entrada de nuevos jugadores?
Es importante ser muy amable con los nuevos jugadores en los primeros compases. *Rome II: Total War* ofrece una campaña-prólogo que sirve como tutorial de los principios básicos. También viene bien estandarizar algunas cosas, con un sistema de control familiar, por ejemplo: si puedes dibujar una caja o arrastrar iconos en el escritorio de tu PC, tienes las habilidades básicas para manejar un juego de estrategia. Y mejor si cuentas con una interfaz visual intuitiva. Hemos aprendido mucho jugando a todo tipo de juegos a la hora de mostrar subidas de nivel, cambios de moral y demás de forma visual, en vez de distraer al jugador con tanta línea de texto.

¿Qué crees que han aportado los *Total War* en conjunto al género de la estrategia en tiempo real?
Autenticidad histórica, profundidad y una escala sin precedentes. Los *Total War* también son únicos en el sentido de que combinan un juego de construir, expandir y gestionar imperios por turnos con batallas colosales en tiempo real.

Nuestro público nos pregunta a menudo cuándo vamos a quedarnos sin periodos históricos que cubrir y la respuesta es "casi seguro que nunca". La Historia es un pozo sin fondo de culturas fascinantes, conflictos, líderes, héroes y desafíos sin igual con los que sorprender a nuestros jugadores.

Guía Definitiva

WESTWOOD STUDIOS
LAS VEGAS, NEVADA, USA

■ Westwood, compañía fundada en 1985, debutó con la estrategia en tiempo real con *Dune II*. Que no era ni el anticipo del megaéxito *Command & Conquer*, que popularizó el género e inauguró una franquicia tan golosa que EA compró el estudio en 1998. Westwood desapareció en 2003, sustituido por EA Los Angeles.

THE CREATIVE ASSEMBLY
HORSHAM, UK

■ Tras su creación en 1987, The Creative Assembly pasó años haciendo juegos deportivos hasta el debut de *Shogun: Total War* en el año 2000. La serie todavía mantiene su vigencia, y llevó a Sega a hacerse con el estudio en 2005, poco después del éxito de *Rome: Total War*.

BLIZZARD ENTERTAINMENT
IRVINE, CALIFORNIA, USA

■ Aunque Silicon & Synapse existía desde 1991, ganaron su nombre definitivo en 1994: el mismo año que debutó la serie *Warcraft*. Su derivado espacial, *StarCraft*, sigue siendo el mayor éxito del género entre los jugadores competitivos. Hace tiempo que Blizzard forma parte de Activision, desde la fusión de ésta con Vivendi en 2007.

LOS HÉROES CONQUISTADORES

Los estudios que definieron la estrategia en tiempo real

BULLFROG PRODUCTIONS
GUILDFORD, UK

■ Peter Molyneux inventó un género, los juegos divinos, con *Populous* (en 1989, dos años después de crear Bullfrog). Refinó la estrategia divina con *Dungeon Keeper* y revolucionó la táctica en tiempo real con *Syndicate*. EA compró el estudio en 1995 y lo cerró en 2004. Molyneux ya no recuperaría la gloria de aquellos años.

▶ literalmente, centenares de unidades distintas. También fue pionero en el contenido descargable, ofreciendo gratuitamente nuevos mapas y tipos de unidades.

"La idea salió de una sesión de brainstorming, de cómo nos aburría jugar con las mismas unidades día tras día. Y, como había diseñado el motor para que fuese de programación dirigida por datos, la posibilidad de añadir nuevas unidades no implicaba mucha dificultad". Semejante facilidad tuvo un efecto secundario: la creación de una potentísima comunidad de modders, una decisión deliberada por parte de Taylor y su equipo. "No puedo decir que previmos el alcance que tendría la comunidad, estaría exagerando, pero sí que hicimos un esfuerzo consciente para que existiese, si los jugadores querían". Querían: los modders de *Total Annihilation* siguen activos 15 años después.

Parte de esos 100 juegos que sorprendieron a Taylor alcanzarían el éxito por motivos propios durante la década. Blue Byte Software sacó *The Settlers*, de ritmo más lento que el de sus contemporáneos, pero que incluso en esta década sigue sacando entregas. *Dungeon Keeper* se convirtió en la joya de la corona de Bullfrog siguiendo los principios de Populous. Microsoft lanzó los famosísimos *Age Of Empires*, que mezclaban los logros de la estrategia en tiempo real con los hallazgos de la serie *Civilization*. Pero la siguiente revolución vendría de un estudio que día tras día estaba demostrando que no tenían límite dentro del PC: Blizzard.

Tras el éxito de sus dos *Warcraft*, la siguiente entrega de la serie conservaría el género y parte del nombre. Se trataba de *StarCraft*, un juego de temática ci-fi aparecido en 1998. *StarCraft* se hizo pronto tan famoso como sus predecesores, pero está vez había algo más: Blizzard había diseñado un multi competitivo tan increíble y bien gestionado, que pronto



TECHNOSOFT

NAGASAKI, JAPAN

Technosoft, nacido en 1980, es más célebre por sus matamarcianos *Thunder Force* que por su único juego de estrategia en tiempo real, *Herzog Zwei*. Único pero trascendental. La compañía no tuve mucha suerte y acabó como parte del departamento de I+D del fabricante de máquinas de pachinko Twenty-One Company, allá por 2001.



» [Xbox 360] *Halo Wars* intentó popularizar el género entre los amantes del pad, vistiéndolo con los colores de su principal franquicia.



1 El primer juego de estrategia en incluir elementos en tiempo real fue *Utopia*, un precursor de los juegos divinos para la Intellivision, en 1981.

2 *Dune II* debe su existencia al ritmo cansino del primer *Dune*, que iba a ser cancelado cuando Virgin Interactive se puso en contacto con Westwood Studios.

3 El estallido del género tras el éxito de *Command & Conquer* llevó a tal saturación que llegó a haber hasta 100 títulos en desarrollo *a la vez* durante el pico de la fiebre RTS.

4 *StarCraft* ha hecho tanto por convertir al deporte virtual en algo parejo al normal, que hasta ha tenido escándalos de partidos y apuestas amañadas. El más gordo, en 2010, con 11 jugadores surcoreanos de primera fila implicados.

5 El género más popular de la actualidad, *League of Legend*, es descendiente de un mapa *custom* de *Warcraft III*, el primer *DOTA*.



» [PC] *Supreme Commander*, el sucesor de Chris Taylor de su *Total Annihilation*, exprimió el hardware de la época para multiplicar el número de unidades en liza.

"Hicimos todo lo posible para que *Total Annihilation* tuviese una buena comunidad modder, si los jugadores querían"

Chris Taylor

se convirtió en un movimiento profesional, con torneos y premios. Sobre todo en Corea del Sur, donde los jugadores recibían el tratamiento de estrellas y manejaban sus ratones y teclados a cambio de grandes sumas de dinero. El dúo *Starcraft/Counter-Strike* abrieron la puerta a los e-sports como los conocemos hoy. Y su éxito no obedeció al ciclo tradicional del resto de juegos: permaneció en el candelero durante más de una década, tuvo canales de televisión dedicados a emitir sus partidas.

Warcraft III: Reign Of Chaos innovó en todos sus aspectos, pero no adquirió la popularidad de *Starcraft*, allá por 2002 (aunque serviría de base para el otro gran éxito de Blizzard, *World of Warcraft*). Fue la comunidad la que le dio su mayor logro con *Defence Of The Ancients*, un mapa que le daba el protagonismo a los Héroes y que sentó las bases para los MOBA actuales, posiblemente el género más popular de la actualidad, con *League of Legends* a la cabeza.

La última década ha estado marcada por el éxito y la innovación: *Total War* rozó el cielo con *Rome: Total War* en 2004. *Company Of Heroes* demostró al mundo en 2006 lo que Relic llevaba haciendo desde *Homeworld*: estrategia impecable. Chris Taylor intentó revivir en 2007 el éxito de *Total Annihilation* con *Supreme Commander*, un juego desmesurado.

La estrategia en tiempo real presenta hoy mil caras en el PC, combinada con la pujanza del online y todas las variantes del MMO. Y Chris Taylor está convencido de que aún tiene un gran futuro. "Creo que el jugador hardcore está de vuelta, que ya no es algo despectivo como lo ha sido durante años: los jugadores ya no quieren cosas simples tontificadas para las masas. Y también pienso de que estamos listos para el siguiente paso en el género". ★



» [PC] Mucha 3D, pero sólo los juegos espaciales como *Sins Of A Solar Empire* aprovechan el tercer eje en sus batallas.



» [PC] Los conflictos históricos son una mina para el género, con ejemplos sobresalientes como la Segunda Guerra Mundial de *Company Of Heroes*.



SALAMANDER

¿Un simple spin-off de Gradius o una innovadora actualización? Retro Gamer revisita el mítico Salamander en busca de la respuesta. Y de paso, interrogamos al hombre que realizó una de las conversiones para ordenador más recordadas.

Hay un momento, hacia la mitad de la primera fase de *Salamander*, cuando te dices a ti mismo: "Esto no puede estar bien. ¿Ha sido siempre así?" Estás guiando tu pequeña nave a través del vientre de una bestia inmensa y, sin embargo, no tienes nada que temer. Has conseguido rápidamente cuatro Multiple – esas pequeñas esferas brillantes que replican la potencia de fuego de tu nave – y están perfectamente alineadas en formación vertical, lanzando poderosos anillos de láser mortal por todo el ancho de la pantalla. No hay ningún enemigo que pueda sobrevivir a esta matanza, y aquellos que buscan refugio en los muros son aniquilados por tus misiles. Eres prácticamente invencible…

Algo va mal. Esto es un shooter made in Konami, íntimamente relacionado con *Gradius*. Por lógica deberías estar procediendo con cautela, no alegremente, intentando permanecer con vida en vez

PIXEL PERFECT

Algunos de los adorables sprites que aparecen en Salamander*

Speed Up
Laser
Missile
Ripple Laser
Fireball (Fire Sphere)
Phalanx
Meteorite
Arcing Flame (Lengua de fuego)
Meteorite Ship
Phoenix
Unstable Cell
Vic Viper
Lord British
Multiple
Grabbing Arm (Death Hand)
Death Fang (Belbeim)
Octa (Jellyp)
Ducker (Prowler)
Geist
Thunder Bug

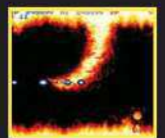
* Los nombres entre paréntesis pertenecen al manual en castellano de la versión NES.

de aniquilando todo lo que sale a tu paso. El inteligente sistema de mejora de armamento introducido en *Gradius*, donde recoges cápsulas y seleccionas tu power-up favorito, no existe. En vez de eso, los enemigos regalan generosamente power-ups aleatorios y simplemente tienes que atraparlos. Así que puedes mejorar las características de tu nave fácil y rápidamente. Si eres abatido, simplemente pierdes una vida y continúas desde ese mismo punto. No serás enviado de vuelta al último checkpoint. Y si eres lo suficientemente rápido, puedes recuperar algunos de esos valiosos Multiple.

Esta es la primera gran sorpresa de *Salamander*. Es fácil, más fácil de lo que puedas esperar e incluso recordar. Incluso novatos de los shoot'em-up con serios problemas de coordinación deberían ser capaces de avanzar sin dificultades hasta bien entrada la segunda fase y con un solo crédito. Más tarde se pone un poquito más complicado, pero no es lo que un veterano del género podría denominar como "jodidamente duro".

Y llega la segunda sorpresa: el cambio de perspectiva. Las fases pares transcurren verticalmente, con los enemigos abalanzándose desde la zona superior. "Go up!" te reclama el animoso locutor (como si hubiera alguna opción más). No es muy original, pero supone un giro interesante que añade variedad al desarrollo además de proporcionar mayor espacio de maniobra para dos jugadores simultáneos, otra de las novedades de *Salamander*. A la popular Vic Viper de *Gradius* se une una segunda nave, Lord British, de rojo resplandeciente (bueno, más bien rosa).

Posiblemente *Salamander* nunca será la referencia en la saga


» [Arcade] Las lenguas de fuego de la tercera fase fueron un auténtico prodigio técnico para la época.

Gradius, pero su influencia en ella es clara y rotunda. Las características antes mencionadas – menor dificultad, juego cooperativo y, en cierta medida, el cambio de perspectiva – han sido incorporadas en los últimos *Gradius*. Armas legendarias, como el Ripple Laser y los misiles dobles, aparecieron por primera vez en *Salamander*, y muchos de los jefazos del juego han asomado sus feas cabezotas en otras secuelas de *Gradius*. El legado del juego es poderoso desde la perspectiva de la jugabilidad y el contenido.

Así como *Gradius* fue rebautizado como *Nemesis* en otros territorios, *Salamander* acogió la denominación *Life Force*, lo que supuso algo más que un simple cambio de nombre ya que hay tres versiones del juego.

El primer *Salamander* debutó en los salones recreativos japoneses en julio de 1986. Esta versión fue exportada



» [Arcade] Ábrete camino entre el rocaje vivo en la claustrofóbica cuarta fase.

» [Arcade] Después de pulverizar al final boss tendrás que escapar a través de unas peligrosas barreras con cierre automático.

a todo el mundo, con la excepción de Norteamérica donde fue rebautizado como *Life Force*. Además del nuevo nombre se hicieron cambios importantes en el juego. Un sencillo argumento revela que la acción tiene lugar en el interior de un ser alienígena inmenso que ha sido infectado por bacterias mortales y nuestro trabajo es protegerlo con la aniquilación de la infección. Esta historia fue inspirada por la fase inicial y sus paredes carnosas. Además, las secciones del juego que contaban con un escenario estrellado fueron reemplazados por un fondo que recreaba una membrana.

En junio de 1987, una tercera versión, también llamada *Life Force*, se dio a conocer en Japón. Este lanzamiento profundizó más en la vertiente orgánica. Los fondos estrellados fueron eliminados, como en el lanzamiento en USA, y se añadieron numerosos cambios gráficos para remarcar el look biológico. La fase tres se convierte en la zona del estómago, donde el fuego pasa a ser azul para representar los fluidos intestinales. Un par de jefazos cibernéticos fueron rediseñados para recibir el aspecto de seres vivos. El cambio clave fue la inclusión del sistema de armamento de *Gradius*. Esto le hizo ser mucho más difícil que *Salamander* ya que llevaba más tiempo conseguir los Multiple.

Las diferentes versiones del arcade complicaron las cosas a la hora de aterrizar en los sistemas domésticos. Las conversiones a Famicom y MSX se denominaron *Salamander* aunque tenían más en común con el *Life Force* japonés (contaban con la barra de power-up de *Gradius* por ejemplo). Ambas versiones añadían escenarios exclusivos y jefazos diferentes. Las versiones Commodore 64, ZX Spectrum y Amstrad CPC estaban basadas en *Salamander* y publicadas por Konami (relanzadas más tarde por el sello Imagine de Ocean). Estos ports perdieron un par de fases y la opción de dos jugadores simultáneos.

Versiones más fieles fueron las de Sharp X68000 y PC Engine. Incluso mejor fue el *Salamander Deluxe Pack Plus* lanzado para Saturn y PlayStation en 1997. Una recopilación con ports perfectos del original *Salamander* y el *Life Force* japonés, además del espectacular *Salamander 2*. Desgraciadamente solo apareció en Japón. Algo similar a lo que ocurrió con *Salamander Portable* de PSP en 2007, que incluía los mismos juegos que el pack de PSone y Saturn además de espectaculares sorpresas como el genial *Xexex* y la versión MSX de *Gradius II*. Solo para Japón, pero recordad, PSP no tiene protección regional...

Es una pena que *Salamander* no fuera incluido en *Gradius Collection*, aquel pack de PSP que apareció en nuestro viejo continente. Pero eso demuestra que un shooter tan legendario como *Salamander* merece su propio recopilatorio.



» [Arcade] Diez años más tarde, *Salamander 2* mostró orgulloso su primer y poderoso final boss.

CONVERSIONES ARCADE

Las adaptaciones domésticas fluctúan entre la torpeza y la genialidad



NES

Esta versión se toma ciertas libertades, lo cual no debe ser tomado como una crítica. El orden de los niveles cambia, se incluyen nuevas fases y enfrentamientos exclusivos con jefazos. Muchos cambios pero la misma solidez.





MSX

Y si el port de NES parece exclusivo, el de MSX reinventa la franquicia. Escenarios modificados, nuevas fases, fases que se juegan en cualquier orden, niveles ocultos... Todo ello aderezado con un pésimo scroll.

Commodore 64

Una conversión realmente fiel. Se deja en el camino los escenarios cuatro y cinco pero en líneas generales el juego es muy similar a la recreativa. Los gráficos son excelentes y la jugabilidad, pura magia. Lo peor, la multicarga.





ZX Spectrum

Versión plena de recortes y limitaciones. Las dos últimas fases no existen, así como los bosses de los escenarios dos y tres. Aunque su principal pega es la reducida área de juego para controlar a Vic Viper.

MAGIA EN C64

El programador Pete Baron responde sobre el reto de comprimir *Salamander* en un ordenador de 8 bits



¿Cómo conseguiste hacerte con *Salamander*?
Había hecho ya algunos encargos para una compañía llamada Nemesis Management, que tenía los derechos de un montón de conversiones de Konami. Se consiguió un gran éxito con la conversión de *Nemesis*, por eso querían acometer la de *Salamander*. Estaba considerada como una conversión muy compleja y programadores más experimentados lo habían rechazado; pero yo estaba consiguiendo buenos resultados con todo lo que había caído en mis manos, así que me lo ofrecieron también. Me soltaron 10 libras en monedas de 10 peniques y nos dirigimos a un café cercano a la estación de metro de King Cross a jugar a la recreativa que había allí. Tomé un montón de anotaciones en mi bloc mientras alimentaba con monedas las tripas de la máquina. Me recorrí todos los niveles hasta completarla.

La tarea de convertir *Salamander* debe haber sido complicada.
Había algunas cosas que parecían muy difíciles: muchos enemigos, el cerebro al final del primer nivel y las llamaradas, principalmente. Volví a hablar con ellos con un desglose de tareas y mis soluciones a los problemas. Después de algunas negociaciones me dieron el OK.

¿Tuviste acceso a la versión arcade durante el desarrollo?
Sí, me dieron un viejo y requemado monitor CRT, una especie de joystick y dos placas base conectadas por un cable. Después de jugar un rato me di cuenta de que colocando un trozo de cartón entre ambas placas evitaría algún que otro cortocircuito.

¿Trabajaste junto a Bob Stevenson (gráficos) y Mark Cooksey (música)?
Casi todo el rato fue trabajo a distancia. A Mark le vi tan solo un par de veces, y con Bob mantuve una reunión al principio y un par más durante el proyecto. Eso sí, las facturas telefónicas fueron grandiosas.

¿Cuánto tiempo duró el desarrollo y cuál fue el reto más desafiante?
Tardamos prácticamente un año en hacer el juego. El armazón principal se hizo muy rápido pero había un montón de detalles que había que solucionar para lograr una gran conversión. La parte más difícil fue recrear el primer final boss, tenía que estar ahí y crear una gran impresión al jugador. Al final utilicé sprites para el cerebro, haciendo que los Multiple de la nave parpadearan, y creando un software de gestión de sprites para enmascarar gráficos dentro del set de caracteres definidos por el usuario y así poder dibujar el brazo con la garra. Este sistema me llevó dos semanas de trabajo y optimización y aún así se ralentizó el juego de 50 a 25 fps.

Esta versión omite un par de escenarios, ¿falta de tiempo?
Cuando les mostré mi desglose de tareas les dije que no había tiempo para hacer los seis escenarios, así que elegí los cuatro mejores según mi opinión. Les comenté que si querían todas las fases habría que añadir un mes de trabajo. Decidieron que no.

Una característica de esta versión de C64 que provocó grandes críticas fue la multicarga.
En ese momento no era habitual que un shoot'em-up utilizara multicarga y no fue nuestra decisión favorita. Por desgracia, el juego utilizaba casi en su totalidad los 64Kb de memoria para cada fase. Queríamos que el juego se pareciese al original, con toda esa variedad de naves y detalles de los escenarios. Creo que muchos usuarios se quedaron con la sensación de que podríamos haberlo comprimido en una sola carga si nos hubiésemos esforzado más. El código del programa era razonablemente pequeño y solo lo habríamos logrado simplificando mucho los gráficos. Normalmente cada nivel conmutaba sets de gráficos definidos por el usuario entre dos y cuatro veces. Esto se hacía sobre la marcha en las zonas de espacio abierto o construíamos una sección de solapamiento de terreno donde no hubiese espacio abierto disponible. Cada set de caracteres también necesitaba espacio para el armamento.

¿Contento con el resultado final?
Estaba encantado con el juego. Era mi primer proyecto en solitario y creo que el resultado fue bueno en general. Me hubiera gustado incluir los dos escenarios para respetar la integridad del original, y pienso que con algo más de tiempo podría haber dotado al software de gestión de sprites con 50 fps, lo que habría convertido a ese primer final boss en algo realmente impresionante.





Amstrad CPC
Port directo de Spectrum que empeora aún más las cosas. Menos colores, los cuatro de rigor en ese modo gráfico, y mayor lentitud. Mantiene la exagerada dificultad; ¿completaste la primera fase?

Sharp X68000
Si quieres disfrutar de conversiones arcade perfectas, el X68000 casi nunca decepciona. Conversión prácticamente perfecta, tan parecida al original que incluye las mismas secuencias de demostración. ¿Port o emulación?





PC Engine
Lanzado en 1991, con sensibles mejoras respecto al original en el apartado cromático y en el audio. El único aspecto desconcertante es que los escenarios horizontales poseen un pequeño desplazamiento vertical.

Saturn/PSone
Las consolas de Sega y Sony recibieron una conversión perfecta, algo lógico por cierto, que además venía acompañada de *Life Force* (la versión japonesa) y *Salamander 2*. Una secuencia cinemática ponía la guinda a esta brillante recopilación.





PSP
Esta gran colección retrospectiva incluye las entregas de *Salamander* y un par de shooters extra de los extensos archivos de Konami. Los juegos cobran nueva vida en la sobresaliente pantalla de PSP.

JEFAZOS

1 Nivel de dificultad

Un repaso a las inquietantes bestias biológicas y mecánicas que te esperan en Salamander

Cómo derrotarle: Teniendo en cuenta que este jefazo es todo cerebro, la verdad es que es bastante tontorrón. Sitúate en la parte posterior para que los brazos te sigan y regresa rápidamente al frente para acribillar su ojo.





Brain Golem

"Destroy eye of demon!", así te advierte el juego cuando te aproximas a este monstruoso órgano que te acecha al final de la primera fase. Dos brazos alargados se mueven en tu búsqueda mientras el cerebrazo intenta acorralarte contra los límites de la pantalla. Es un breve pero memorable encuentro, y como homenaje, Brain Golem hará acto de presencia al final de la primera fase de *Salamander 2*, engullido por un jefazo más grande aún, y en otros episodios de la saga *Gradius*.

2





Tetran



Este campeón es Tetran, también conocido como el jefazo "cortadora de césped" por los menos respetuosos. A medida que se aproxima, cuatro brazos equipados con cuchillas mortales brotan de su metálico corpachón y comienzan a girar. Tu deber será imitar su trayectoria circular para evitar ser rasurado en vida. Tras esta aparición, se convertirá en un asiduo final boss de la saga *Gradius*. En *Life Force* Tetran modifica algo su apariencia mecánica y pasa a llamarse Zylon.

4

Cómo derrotarle: Un clásico duelo 'destroy the core'. Permanece entre sus cuchillas y acompaña su trayectoria circular. Dispara a las defensas del núcleo cada vez que estés frente a ellas. Mejor con velocidad extra.

7

Cómo derrotarle: Esas odiosas esferas no paran de acosarte y poco tiempo después será imposible esquivarlas. Necesitas exponer los núcleos lo antes posible, así que utiliza los Multiple y destruye las barreras.



Centre Core

Probablemente el jefazo más aburrido, además del más frustrante del juego. Prácticamente es un muro con tres núcleos. Cada uno de estos puntos débiles debe quedar expuesto y destruido para poder avanzar. Como defensas extra cuenta con torretas fácilmente eliminables y unas resistentes, a la par que odiosas, mini esferas que lanza y rebotan por la pantalla de forma enloquecida. Centre Core no se ha prodigado más en la saga.



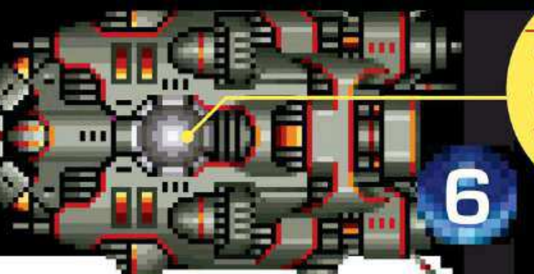
Intruder



El jefazo que aguarda al final de la impactante tercera fase es un iracundo dragón de fuego. Intruder se abalanzará en toda su extensión sobre ti, escupiendo fuego, para después intentar limitar tu maniobrabilidad trazando un círculo con su cuerpo y dejando a Vic Viper en el interior. Aunque no es un final boss real, Intruder hace acto de aparición en *Gradius II* (adquiere la habilidad de dividirse en tres mini dragones) y *Gradius Gaiden*. En *Life Force* es de color azul.

5

Cómo derrotarle: Intruder no tiene un final definido en su cola, así que tendrás que fijarte en su desagradable cabezota. Lo mejor es dejar que forme un círculo alrededor de la nave y disparar a su faz. Mejor con Multiple.



Cómo derrotarle: Aunque Death tiene el clásico núcleo azul, no hay forma de dejarlo expuesto (más allá de destruir el frontal). Es el caso típico de disparar al jefe hasta destruirlo. Mejor con Ripple.



Death

La mayor sorpresa a la hora de afrontar este combate es que Death aparece por la zona izquierda en vez de la derecha, pillando desprevenidos a los confiados jugadores que esperan en esa zona de la pantalla. Entonces adaptará el clásico patrón de movimiento vertical y lanzamiento de proyectiles. Death forma parte del bestiario cibernético de la saga *Gradius*, con ataques y tácticas que evolucionan. En *Life Force*, Death es sustituido por Gau, una criatura "Gigeresca".



Cabezas Moai

Este bobalicón y emblemático enemigo hizo su primer acto de aparición en la tercera fase de *Gradius*, donde estas cabezotas pétreas llenaban la pantalla de proyectiles de brillantes colores. Aquí se presentan ante el jugador como obstáculo final antes del jefazo de turno. Para celebrar su nuevo protagonismo se muestran mucho más inquietas y rebotan por la pantalla escupiendo anillos. Esta modalidad saltarina Moai volverá en *Gradius II*.



Cómo derrotarle: El truco general con las cabezas es disparar a la boca. Sin embargo, si los rocías con tu Ripple Laser los aniquilarás rápido. Es mejor ocuparse de ellos antes de que empiecen a disparar.

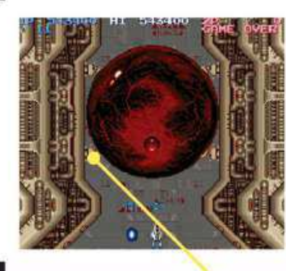


Big Core

Es la clásica nave-jefazo que aparece al final de muchas fases del *Gradius* original. La diferencia principal es que aquí tendrás que enfrentarte a tres de ellas que custodian la entrada a la fortaleza enemiga. En esta ocasión las naves serán un poco más pequeñas pero más rápidas que en anteriores ocasiones. Las Big Core son los jefes emblemáticos de toda la saga *Gradius*. En esta ocasión las Big Core no han sido rediseñadas en *Life Force*.



Cómo derrotarle: Las naves despliegan con gallardía su tradicional cuádruple láser, así que permanece en la parte baja de la pantalla y esquiva sus ataques mientras disparas a su núcleo. Moverte y disparar.



Zelos

Este gigantesco ojazo crepuscular aparece al final del sexto y último nivel de *Salamander*. Y al igual que el jefazo cerebresco al final de *Gradius* forma parte de un anti-climax intencionado para relajar al jugador. Una vez que sus defensas han volado por los aires, el núcleo de Zelos queda totalmente expuesto a tus ataques hasta su completa destrucción. Una presa fácil que tiene un papel recurrente en la saga *Gradius* y que aprendería a defenderse un poco mejor.



Cómo derrotarle: Lo primero que deberás hacer es esquivarle, ya que Zelos aparecerá de forma sorpresiva por abajo. Después céntrate en disparar misiles a los soportes que fijan al jefazo a la pared. Fácil y rápido.

JACK THE NIPPER

El programador Greg Holmes vivió su gran oportunidad con Jack The Nipper y creó un cómic con forma de videojuego. Sepamos cómo Greg se alió con Gremlin Graphics para dar vida a su pequeño monstruo.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** GREMLIN GRAPHICS

» **DESARROLLADOR:** GREMLIN GRAPHICS

» **LANZAMIENTO:** 1986

» **PLATAFORMAS:** ZX SPECTRUM, C64, AMSTRAD CPC, MSX

» **GÉNERO:** AVENTURA/ PLATAFORMAS

A principios de los 80, los medios de comunicación británicos se dedicaron a vender la idea de que los chavales más listos de la clase ganaban una pequeña fortuna con cada juego de ordenador que creaban. Incluso se decía, entre muchas otras habladurías, que los más exitosos conducían flamantes deportivos. Y aunque había cierta parte de verdad en lo que los tabloides contaban, algunos desarrolladores de la época no encajaban en esa descripción.

"Tenía 26 años cuando se publicó, y me encontraba rodeado por todos esos chavales que acababan de salir del colegio", afirma Greg Holmes acerca de su juego revelación. Pero la historia de su niño malcriado comenzó cinco años antes en un lugar muy alejado de lo que era una clase. "Trabajaba por la noche en un astillero", comenta Greg. "Compré un Spectrum y estudiaba programación en mis ratos libres. Vivía muy lejos de la civilización (en Barrow, al norte de Inglaterra) y sólo era posible encontrar tres o cuatro libros acerca del ensamblador del Spectrum y sobre programación del Z80, alguno de los cuales tenía un precio de 50 € de entonces. Dejé el trabajo en 1984 y vendí mi coche y todo lo que no necesitaba. Me encerré en mi habitación y dediqué diez horas al día, durante año y medio, a programar sin parar. Aprendí el ensamblador del 6502 en un BBC porque los libros eran mejores, y luego volví al Spectrum".

El duro trabajo de Greg tuvo su resultado en forma de dos juegos para el ordenador de Sinclair: un plataformas llamado *A Trick of the Tale* y un juego de laberintos con tanques llamado *Podder*, los cuales pretendía vender durante un viaje de negocios, aunque antes quería empezar a trabajar en un tercer título. "Estaba yo



» [ZX Spectrum] Saltar en la cama es divertido, pero no llego a la tarjeta de crédito de papá.

solo, en mi habitación, y dibujaba extrañas ideas en el reverso de viejos rollos de papel para impresora. Me encantaba leer cómics (algo que todavía hago) y era un gran fan de *Sweeny Toddler* y *Whizzer and Chips*. Estaba un poco cansado de que todos los personajes principales en los videojuegos fueran héroes que hacían el bien, y yo quería chavales gamberros porque era más divertido. Así nació *Jack The Nipper*. Comencé a preparar el storyboard de *Jack* y creé algunos sprites y pantallas de prueba. Cogí prestado el coche de mi padre y me pasé varios días visitando compañías de videojuegos del noroeste del país, como Ocean y otras de las que no recuerdo el nombre. Después de muchos "ya te llamaremos" acabé en Gremlin, mi última parada antes de volver a casa. A pesar de no disgustarles lo que vieron, me preguntaron si tenía alguna otra idea (algo que las otras compañías no se molestaron en hacer) y me lancé con *Jack The Nipper*. Gremlin me pidió que continuara trabajando en él, por supuesto sin cobrar, con la esperanza de que finalmente lo publicaran."

Con la base establecida sobre este pacto de caballeros, Greg asignó a su hermano y a su cuñado algunas labores creativas antes de, brevemente, contar con la asistencia de algunos empleados de Gremlin. "Pasé un par de días en sus oficinas en los momentos iniciales del desarrollo. No me contaron sus secretos pero me dieron algunas pistas y consejos, y a partir de ahí seguí en solitario. Las rutinas de los sprites salieron de esa ayuda, y mi hermano John (que todavía estaba en el colegio) me echó una mano con ciertos gráficos y algunas ideas. Por otro lado, el que era novio de mi hermana (además de músico) creó la pieza principal. El juego lo escribí desde cero en ensamblador, diseñé el conjunto y programé la base, los gráficos, las pantallas, los mapas y los efectos de sonido. ¡Tardé una eternidad en hacer el maldito silbido!"

El famoso silbido de Jack no fue el único detalle que llevaría más tiempo del debido. "Empecé a trabajar con un único Spectrum y una grabadora, utilicé el ensamblador Zeus y el código lo desarrollé en tres partes que se unían entre sí. Según fue avanzando el proyecto, la gente de Gremlin iba sintiéndose mejor con lo que veía cada vez que les mostraba una demo y me llegaron ▶



CLÁSICOS GREMLIN

WANTED: MONTY MOLE
(PANTALLA)
PLATAFORMAS: ZX SPECTRUM, C64
AÑO: 1984

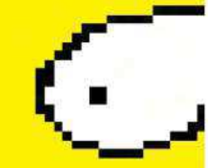
THE WAY OF THE TIGER
PLATAFORMAS: ZX SPECTRUM, C64, C16, AMSTRAD CPC
AÑO: 1986

TRAILBLAZER
PLATAFORMAS: C16, COMMODORE PLUS/4, VARIOUS
AÑO: 1986


» [ZX Spectrum] Ya que al dueño de la tienda de cerámica le encantan las vajillas, Jack tira al suelo un orinal de porcelana.


» [MSX] Holmes y Pete Harrap adaptaron *Jack The Nipper* al MSX en una mañana.





PEST KILL

▶ a dar una unidad de disco Opus que aceleró mucho el proceso. Las pantallas se dibujaron utilizando un libro que tenía pantallas de Spectrum en blanco y a modo de tablero de 32 por 24, y también salieron de ahí las rutinas de dibujado. Al principio usaba papel y lápiz para crear los sprites y luego tecleaba los números (como un idiota), pero luego busqué una solución más sencilla y utilicé el *Melbourne Draw* para los gráficos, sprites y máscaras y escribí unas rutinas para pasarlos a las áreas de memoria formateadas de la manera que las quería. El uso de sprites grandes me obligó a emplear instrucciones "ilegales" del Z80 porque me quedé sin registros. Había leído un artículo en una revista acerca de esto y lo apliqué a la rutina de los sprites. Igualmente tuve que diseñar las pantallas de cierta manera para que los objetos se rompieran al caer al suelo".

Al mismo tiempo que hacía progresos en el código y los gráficos del juego, Greg afinaba su mecánica y jugabilidad y trabajaba en las travesuras que Jack pondría en práctica. "Me gustó mucho la forma en la que *Grumpy Gumphrey Supersleuth* se escenificó, con ese efecto semi 3D que representaba la esencia de un cómic puesto en pantalla, así que utilicé esa idea. Una parte de la jugabilidad consistía en ser malo y evitar que te pillaran, por lo que se necesitaba el gesto de entrar y salir de la pantalla para evitar a todo el mundo. Me inventé la mayoría de las travesuras y el resto las tomé de *Sweeny Toddler*, aunque la del gato y la bocina la robé de un gag de los *Looney Tunes* en el que un perro ladraba y hacía saltar a un gato hasta el techo."

Con el trabajo cercano a su conclusión y la gran influencia que la tira cómica *Sweeny Toddler* tenía sobre *Jack*, no sorprendió que Gremlin pensara en la idea de adaptar el juego y venderlo como una versión licenciada del popular personaje. "Lo consideramos, pero hubiéramos necesitado más tiempo y dinero para el desarrollo, y eso sin contar los cambios que el editor nos hubiera pedido. El juego estaba finiquitado y no vimos la necesidad final



» [C64] El port para Commodore no lo realizó Greg, pero sí ayudó con detalles técnicos a sus responsables.



» [Amstrad CPC] Nuevos gráficos y sonido fueron creados para la versión de Jack The Nipper para Amstrad.

LIÁNDOLA PARDA

20 40



1 Siguiendo el consejo de su madre acerca de lo importante que es comer verduras, Jack hace un buen uso de su cerbatana lanza-guisantes para asegurarse que un inocente transeúnte recibe su ración diaria.



2 Jack es sólo un bebe crecidito, por lo que no podemos culparle por no saber que conectar una potente batería al ordenador central de la tienda de informática puede hacer explotar el resto de equipos.



3 Tras acabar con las flores del parque con un producto para eliminar las malas hierbas, Jack intenta enmendar su acción usando fertilizante del cementerio para producir flores zombi come-gente.



4 Sabiendo que su padre usa pegamento para sujetar su dentadura, Jack intenta ayudar al protésico dental echando superglue en una cinta transportadora llena de dientes postizos.



5 El dueño de la fábrica de calcetines se ha quedado sin cajas para su producto y a Jack no se le ocurre otra cosa más que dejar caer una pesa en la cadena de producción, destruyéndola. Angelito.

de hacerlo. Cuando llegó el momento de publicarlo ya tenía un puesto fijo en Gremlin, y colaboré en la realización de la pantalla de carga."

A modo de pequeñas bromas, esa pantalla muestra a un tal Nick Laa como músico en lugar de Nick Corran, y el juego incluyó una zona muy familiar para la gente de Gremlin. "Nick había salido de Liverpool y tenía por costumbre llamar a todo el mundo "La", así que esa es la razón. Y *Just Micro* era la tienda de ordenadores que abrieron Ian Stewart y Kevin Norburn (fundadores de Gremlin), por lo que la puse en el juego".

Una vez terminado el trabajo sobre el juego y la pantalla de carga, únicamente quedaba un detalle por finiquitar: necesitaba una carátula, algo que el jefe de Gremlin tenía que aprobar. "Su aspecto me sacaba de mis casillas", refunfuña Greg. "Gremlin trabajaba con un estudio local para crear las portadas y esa gente no entendía de dónde venía mi idea. Yo quería que la carátula fuera como un cómic y poder leerla como si se tratara de una tira. En cambio, crearon ese horrible chaval que no se parecía en nada a Jack. Incluso tenía pelo. Sin embargo, a Ian Stewart le gustó y finalmente esa fue la portada elegida."

A pesar de su enfado, las críticas que recibió el juego cambiaron el semblante de Greg. "Era un sueño hecho realidad. El jefe estaba especialmente contento porque lo lanzamos al mismo tiempo que la primera gran licencia de recreativa para ordenador, *Ghosts 'n Goblins*, y *Jack The Nipper* fue el que se llevó la portada de *Crash*. En lo que a mí respecta, y siendo mi primer juego, ese reconocimiento fue increíble. Hizo que el esfuerzo valiese la pena y fuera capaz de pagar mis deudas con los royalties, ya que había gastado todos mis ahorros e incluso había tenido que pedir prestado a mis padres para seguir adelante."

El éxito de *Jack* en el Spectrum condujo a las inevitables versiones para otros ordenadores, algo en lo que Greg se implicó. "Ayudé a portar el juego al Amstrad, tarea que nos llevó un tiempo porque tuvimos que rehacer los gráficos y el sonido. Todo lo contrario a la versión para MSX, que se hizo en una mañana. Cogimos mi código fuente y lo importamos al sistema que usaba Gremlin para desarrollar, un ordenador basado en un Motorola 68000. Un compañero conocía la estructura del MSX, así que únicamente tuvimos que variar las rutinas de la pantalla, el sonido, el teclado y el joystick, y el resto del código del Z80 no necesitó cambios. Se podrían haber mejorado los gráficos, pero las expectativas de venta de esta versión eran muy bajas y no merecía la pena hacerlo. Y en lo que respecta a la del C64, casi me limité a enseñar cómo funcionaba el juego a los responsables de realizar el port y darles la configuración de la pantalla y los esquemas gráficos."

La popularidad de *Jack The Nipper* también creó un par de problemas a Gremlin. "Teníamos dos secretarias y estaban desbordadas por las llamadas telefónicas de chavales pidiendo ayuda para el juego, así que tuve que escribir una lista de trucos para que pudieran darles respuesta. Lo que sí le hizo menos gracia al jefe fue tener que abonar 250 euros de la época al autor de *Wham! The Music Box*, un programa para crear música que usé durante el desarrollo y por el que no habíamos pagado licencia alguna."

Cuando se le pregunta por cómo se siente hoy día tras haber creado a *Jack The Nipper*, Greg señala que tiene un cariño muy especial por su juego. "Estoy orgulloso. Ahora trabajo como IT y me encuentro con gente de treinta y tantos años que lo jugó en su día y no sabía que *Jack* fue creado en Barrow, su ciudad natal. Si tuviera que cambiar una sola cosa del juego, ¡hubiera hecho que los gatos se movieran más rápido!" ★



» [ZX Spectrum] El medidor de maldades está a cero, pero el día solo acaba de empezar. Bendita cerbatana.



» [ZX Spectrum] Jack esquiva a su madre, padre, perro y un fantasma mientras cruza el salón.



6 Hogar, dulce hogar... Qué aburrido. Afortunadamente Jack decide darle vidilla al salón y, en presencia de sus padres y el perro de la familia, usa una bocina para asustar al gato y que brinque hasta el techo.



7 Jack se da una vuelta por la fábrica de ordenadores con un disco etiquetado como "virus" y encuentra un equipo con una disquetera donde insertarlo. Criaturita. Si tiene cara de bueno.



8 Dado que nadie le avisó de que no debía llenar las máquinas de la lavandería con unos cuantos kilos de detergente, Jack ve excesivos todos esos gritos y palabras malsonantes.



9 Al no alcanzar el cajero, Jack salta al mismo para poder usar una sospechosa tarjeta de crédito. La máquina se rompe, pero la verdadera intención del bebé es hacer que los ciudadanos ahorren.



10 Llevar un explosivo perdido a la comisaría parece sensato. Dejarlo junto a las celdas para que explote y abrirlas y que escapen los criminales no tanto, pero Jack no sabía que eso podía ocurrir... ¡Sólo es un niño!



Un legado de 30 años



Nuestra historia comienza en 1984
Con un juego que superó lo visto hasta la fecha
RetroGamer está en la puerta del castillo
Para narrar la leyenda de Knight Lore

Uno podría pensar que Ultimate era un grupo de gente modesta, sin pretensiones. La compañía raramente ofrecía entrevistas, y preferían que fueran sus juegos los que hablaran por ellos. Pero cuando llegaba el momento de hablar con la prensa para promocionar su último lanzamiento, eran de todo menos humildes. En Ultimate sabían perfectamente que estaban a millas de distancia de sus competidores y no tenían ningún problema en dejarlo bien patente.

Para el lanzamiento de *Knight Lore*, en noviembre de 1984, redoblaron los tambores con mayor furia que con cualquiera de sus títulos anteriores. En una nota de prensa enviada a las revistas de la época, Ultimate reveló que *Knight Lore* era "el primer paso hacia una nueva generación de aventuras para ordenador, el cénit en el desarrollo de software para el Spectrum de 48k".

Como era tradición, no se suministraron pantallas a las revistas, y ni siquiera estas aparecían en la parte trasera de la caja del juego. Las instrucciones de su interior se limitaban a ofrecer pequeñas pistas, que disparaban el hype de los usuarios mientras estos esperaban, impacientes, a que acabara de cargar el juego. En dichas instrucciones podían encontrarse frases del calibre de "gráficos soberbios" y "animación increíble", además de "escenario 3D" y "movimiento en 3D". Aquello era otro mundo, uno tan revolucionario que Ultimate sintió la necesidad de registrarlo bajo una marca: 'Filmation'. Aquella técnica, con reminiscencias a la industria del cine, sería lo que daría vida a *Knight Lore*.

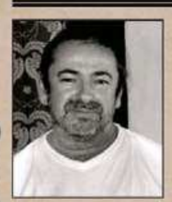
Y de qué manera. El castillo que exploraba Sabreman (protagonista de anteriores producciones de la casa como Sabre Wulf y Underwurlde) estaba recreado a partir de asombrosos gráficos isométricos. *Knight Lore* carecía del colorido y la velocidad de las aventuras previas de Sabreman, pero aquellos gráficos en 3D representaron un enorme salto. Los muros, las puertas, las plataformas y las trampas; absolutamente todo parecía salir de la pantalla. Los personajes eran enormes, y estaban estupendamente animados, sobre todo Sabreman, que miraba nerviosamente a su alrededor mientras exploraba el castillo. La trama del juego nos revelaba que nuestro héroe había caído víctima de un hechizo que le convertía, momentáneamente, en un Hombre Lobo. Su transformación no afectaba demasiado a la mecánica. Más parecía una demostración de poderío de Ultimate, como diciendo: "Podíamos hacerlo, así que lo hicimos".

Al segundo de empezar a jugar era imposible no sentirse abrumado. Aquello supuso para los jugadores de la época un hito que no olvidarían nunca. Como esa primera partida a *Space Harrier* en los recreativos o a *Wolfenstein 3D* en el PC.

Las revistas de la época agotaron todos los adjetivos con los que alabar el juego. *Crash* lo definió como "la perfección absoluta" y le propinó una 94%. "Es probablemente el mejor juego producido hasta la fecha para

EL INFORME RITMAN

Jon Ritman nos revela la magia detrás del Filmation de Ultimate



Mi mandíbula tocó el suelo la primera vez que vi *Knight Lore*. Aquellos gráficos eran sorprendentes. Y no se solapaban, como sucedía en otros juegos de la época. Me encantó la forma en la que los sprites se movían impecablemente detrás de los objetos o frente a ellos. No tenía ni idea de cómo lo habían conseguido.

Chris Stamper se las ingenió para poner un sprite encima de otro sin que se corrompieran y encontró la manera de ordenar correctamente los sprites en un mundo 3D. Parece sencillo, pero estaba lejos de serlo. Para empezar, había situaciones como la imagen de la derecha:

Tenemos tres bloques, ¿cuál de ellos está en frente? Todos están por delante de los otros, pero también por detrás. A día de hoy, usamos un Z-buffer para decidir la profundidad de cada píxel aislado, pero la potencia de procesado para realizar eso supera al Spectrum. Chris tenía que dibujar un sprite entero cada vez y hacerlo en el orden correcto, por lo que es alucinante que solo metiera la pata muy de vez en cuando.

Este perfecto solapado de sprites está hecho usando una máscara – un gráfico del mismo tamaño del original pero usando una 'unión' de bits para indicar que el fondo tenía que conservarse y una 'desunión' de los bits para indicar que el fondo debía ser eliminado:





Primero, realizas una operación AND con el fondo, manteniendo todas las partes del fondo que la parte negra de la máscara coloca por encima y borrando aquellas partes que están por encima con la máscara blanca. Entonces, pintas el sprite final en el hueco. Si imaginas una sala de *Knight Lore* y llevas a cabo este proceso para cada una, empezando por la parte trasera y yendo hacia delante, poco a poco se construye toda la imagen. Si un bloque no está por delante de Sabreman, su máscara corta el hueco necesario y el bloque 'cae' en el 'hoyo'. El proceso se debe repetir cada vez que un objeto se mueve.

Hay otros ingeniosos trucos de programación, como la detección de colisiones, pero creo que los dos de arriba son los elementos que lo hacían un juego tan innovador. ¡Ojalá se me hubiera ocurrido a mí!



» [Amstrad] Incluso fuera de los muros del castillo había guardas dando la tabarra.

Spectrum," escribió uno de los críticos de la editorial *Newsfield* (la mítica editoria de la revista). "Honestamente no sé cómo se podrá superar algo como esto." *Computer & Video Games* le otorgó un 9 sobre 10 con frases como esta: "Jamás he visto unos gráficos parecidos en un juego para ordenador. Ultimate proclama que ha llevado el Spectrum hasta sus límites. Juega con *Knight Lore* y les creerás"

Popular Computing Weekly definió el juego de una manera estupenda con la palabra "Cartoonesco". Pero hacernos una idea aún más aproximada de cómo sus gráficos 3D dejaron atónitos a los críticos de la época sólo hay que rescatar la reseña que le hicieron en *Home Computing Weekly*: "Me faltan palabras para describirlo," escribió Peter Sweasey. "Los gráficos tienen que ser vistos para ser creídos; están en una perspectiva 3D total y se mueven tan bien que parecen sacados de un laserdisc. La animación es increíble. *Knight Lore* probablemente revolucionará el software doméstico."

La comparación con el Laserdisc era una chifladura, pero la sugerencia de que el juego iba a revolucionar el mercado de software no estaba lejos de la realidad. Al abrir las puertas del castillo e invitar a los jugadores a explorar sus habitaciones, Ultimate dió un paso de gigante e invitó a sus rivales a lanzar sus propias producciones en 3D.

Knight Lore no fue de, ni de lejos, el primer juego en experimentar con los gráficos isométricos Estos ya hicieron su aparición en máquinas recreativas como el *Zaxxon* de Sega o el mítico *Q*bert* de Gottlieb. Y en el frente doméstico no podemos olvidar al seminal *Ant Attack* de Sandy White, lanzado en Spectrum en 1983. Pero fue *Knight Lore* el que definió y popularizó las aventuras isométricas en los ordenadores de 8-bit. A este le seguiría, rápidamente, otra producción Filmation, la aventura de temática espacial *Alien 8*.

A nadie le sorprendió que *Knight Lore* coronara las listas de ventas en enero de 1985 (destronando hasta la segunda posición a otra producción de Ultimate, *Underwurlde*) y fue sólo cuestión de tiempo que juegos similares empezaran a irrumpir en el mercado. Las distribuidoras estaban desesperadas por echarle el guante a juegos de este estilo. Sólo hay que preguntárselo a Bo Jangeborg. El programador sueco visitó Reino Unido en 1985 para cerrar con The Edge un trato que le permitiera distribuir su software de editor de gráficos, *The Artist*. Mientras estaba en Londres, el jefe de The Edge, Tim Langdell, le reveló que tenía varios programadores intentando (con más pena que gloria) replicar *Knight Lore*.

"No conseguían cogerle el truco", comenta Bo. "Tenían algo que llegaba a funcionar, pero a costa de un montón de



» [Spectrum] Alcanzar esa botella de veneno exigía una gran precisión en el salto.



» [Spectrum] Los gráficos isométricos *Knight Lore* dejaron sin palabras a toda la muchachada de la época.

flicker. Así que usé una rutina de sprites que había desarrollado previamente para mostrarles cómo crear un juego isométrico al estilo Ultimate y hacerlo parecer fluido y estable. Tenía una técnica diferente con la que no era necesario redibujar toda la pantalla, sino sólo los bits necesarios. Esa noche me dediqué a programar una demo y les encantó."

The Edge firmó inmediatamente con Bo para desarrollar una aventura isométrica, que debutaría en Spectrum a finales de 1985 con el título de *Fairlight*. Aquel juego estaba claramente influenciado por *Knight Lore*, pero introdujo las suficientes innovaciones para pasar a la historia por méritos propios. Naturalmente, el sistema isométrico de Bo recibiría su propio nombre rimbombante. ¡Si Ultimate tenía el Filmation, The Edge disfrutaba de '3D Worldmaker'!

Pisándole los talones a *Fairlight* estaba *Chimera*, un clon bastante más descarado del Filmation, que sería comercializado por Firebird. Para el programador Shahid Ahmad, *Chimera* era una sincera carta de amor hacia *Knight Lore*. "Recuerdo perfectamente la primera vez que vi *Knight Lore*. En aquel momento estaba considerando dejar el mundo de los videojuegos. Compré el juego sin sospechar qué iba a encontrarme, más allá de la aparición de Sabreman. Aquello me dejó en estado de shock. Jugaba en una tele en B/N, pero aquello no impidió que me dejara alucinado. En ese instante comprendí que no había acabado con los videojuegos. Fue uno de esos momentos en los que te cambia la vida."

Shahid firmó las versiones de *Chimera* para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 y Atari 8-bit. Durante el proceso descubrió que no era nada sencillo adaptar un juego isométrico de una plataforma a otra. Cada versión tuvo que ser adaptada para ajustarse a las características de cada hardware.

"Cada una de las máquinas tenía sus ventajas y desventajas y todo dependía del número de objetos en movimiento que tenías en pantalla. Al hacer *Chimera*, tenía dos objetos en movimiento por pantalla, y en C64 eso significaba que podía dibujar toda la habitación sin los objetos y luego crearlos utilizando sprites. A la hora de desarrollar *Chimera*, C64 resultó ser la máquina más sencilla. De haber tenido más objetos en movimiento, la combinación de una menor memoria en pantalla y el veloz Z80 habría hecho de Spectrum la ▶

> **"No podía asimilar lo que estaba viendo. Aquello me dejó en shock."**
> Shahid Ahmad

FILMATION NATION

Tras la estela del tremendo éxito de Knight Lore, Ultimate comercializó otros cuatro juegos Filmation



ALIEN 8 1985

■ Antes de que sus rivales pudieran copiar el concepto de *Knight Lore*, Ultimate lanzó un segundo Filmation ubicado en una nave espacial y protagonizado por un robotín. Lejos de parecer un producto facturado a toda prisa, tenía un mapa enorme, puzzles aún más currados y toneladas de encanto.



NIGHTSHADE 1985

■ En esta aventura medieval Ultimate introdujo una versión mejorada del Filmation que incorporaba scroll y mayor colorido. Visualmente era increíble, pero la ausencia de plataformas y puzzles lo convirtió en un simple, aunque bonito, paseo. La estética primó sobre el contenido.



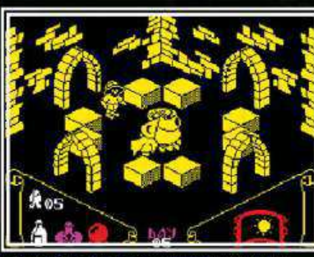
GUNFRIGHT 1986

■ El último juego de Ultimate en el que los hermanos Stamper estamparon su firma. Volvieron a recurrir al Filmation II aunque esta vez lograron un título mucho más divertido que *Nightshade*. Los duelos en primera persona dotaron de mayor variedad a esta aventura en el Salvaje Oeste.



PENTAGRAM 1986

■ Tras dos juegos en Filmation II, Ultimate recuperó la mecánica "a pantallazos" en la que sería la última aventura de Sabreman. Con un mayor énfasis en la acción, intentó innovar todo lo posible sin traicionar la fórmula. El hecho de que hoy en día esté muy buscado indica que no vendió muy bien en su momento.



» [Spectrum] Entrar en esta sala transformado en hombre lobo implicaba recibir una agria bienvenida por parte de ese caldero.



“Era todo tan limpio, con un diseño tan optimizado... simplemente rezumaba calidad”
John Heap

mejor opción. El Amstrad tenía un Z80 bastante rápido, pero al tener el doble de memoria en pantalla que el Spectrum me costó mucho más programarlo. El Atari era estupendo pero era menos adecuado para los gráficos isométricos porque, a pesar del rápido 6502, sus sprites no eran lo suficiéntemente flexibles, así que tenías que hacerlo todo con mapas de bits."

Ultimate adaptó sus juegos Filmation a otras máquinas, distribuyendo en ese mismo 1985 fidelignas versiones de *Knight Lore* y *Alien 8* para BBC Micro, Amstrad CPC y MSX. Pero no estaban dispuestos a dormirse en los laures, asi que en agosto de 1985 lanzaron *Nightshade* para Spectrum. Con esta nueva aventura, Ultimate estrenó su nuevo sistema Filmation II, en el que el desarrollo pantalla a pantalla fue sustuida por el scroll, conservando, eso sí, la vista isométrica.

En una demostración de que Ultimate veía la imitación como una forma de halago, tras echar un vistazo a *Chimera* la compañía le ofreció a Shahid la labor de adaptar *Nightshade* a C64. "Los hermanos Stamper era muy listos. Sabían que les guardaba el mayor de los respetos hacia ellos y su trabajo. Me preguntaron si querría hacer las conversiones a C64 de *Knight Lore* y *Alien 8*". Por desgracia, Shahid sólo pudo encargarse de la adaptación de *Nightshade* ya que la tarea de convertir los otros dos juegos no se acabó de concretar. "Quería hacer *Knight Lore* y *Alien 8* porque amaba esos juegos y habría hecho las conversiones por la mitad del dinero que me hubieran ofrecido".

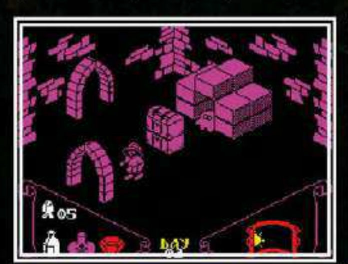
A lo largo de 1986, el número de clones se incrementó dramáticamente, con los sellos más importantes volcados en lanzar juegos isométricos. Entre los títulos más notables se contaban *Sweevo's World* (Gargoyle), *Movie* (Ocean), *Quazatron* (Hewson), *Get Dexter* (PSS) y *Glider Rider* (Quicksilva). La reina de los juegos baratos, Mastertronic, también puso su granito de arena con *Molecule Man*, e incluso la revista *Your Sinclair* magazine publicó un listado con el que programar en casa un juego isométrico llamado *Bubble Trouble*.

Bajo el sello Design Design nos llegaron dos títulos similares – *NEXOR* y *Nosferatu The Vampyre*. Ambos fueron obra de Graham Stafford, otro programador que que nos ofrece su visión del impacto que causó *Knight Lore*. "Recuerdo nítidamente la primera vez que vi el juego, aunque en aquella época era un poco arrogante y pensaba que se ralentizaba demasiado cuando había muchos elementos en pantalla. Pero era realmente innovador, como lo había sido *Jetpac* antes que él. En términos de mecánica, Ultimate definió la línea a seguir durante muchos años".

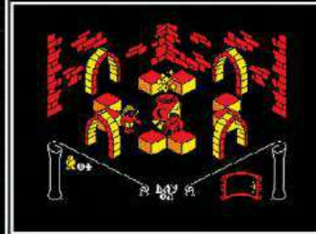
El problema de las ralentizaciones era algo que afectó a muchos juegos isométricos y Graham nos revela que era un problema nada sencillo de resolver. "Intentamos solventar el problema de la mejor manera posible. Primero, escribiendo el código de la manera más eficiente posible y segundo, diseñando los juegos de tal manera que pudiéramos evitar las aglomeraciones de objetos en pantalla. Se nos podía acusar de que este segundo punto limitaba el atractivo de los juegos, pero programar un videojuego siempre ha sido un acto de equilibrismo. Y en mi

» [Spectrum] *Chimera*, el juego que le valió a Shahid Ahmad un trato con Ultimate.

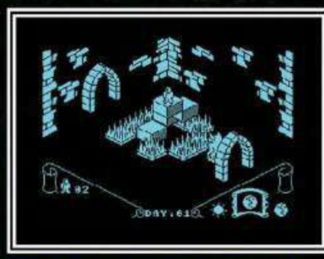




» [Spectrum] El diseño de los enemigos era adorable.



» [Amstrad CPC] La versión CPC se benefició de un mayor colorido.



» [BBC Micro] El Acorn tuvo su propia versión, aunque no oficial.

LA INFLUENCIA DE KNIGHT LORE

Ocho grandes juegos construidos tras la estela del Filmation

FAIRLIGHT 1985

■ Uno de los primeros clones de *Knight Lore*, y a la vez uno de los mejores. El sistema isométrico de Bo Jangeborg permitió escenarios más realistas y una mayor variedad en las habitaciones, tanto en tamaño como en forma. Estaba más enfocado hacia los puzzles ya que debías encontrar objetos para abrir puertas y acceder a zonas secretas.





THE LAST NINJA 1987

■ Una grata alternativa a los castillos y las estaciones espaciales, *The Last Ninja* transportó a los jugadores al Japón feudal donde la fusión de combates, puzles y exploración dió como resultado una de las creaciones más celebradas para Commodore 64. Se adaptó a muchas máquinas, pero la versión C64 era la reina.

BATMAN 1986

■ Aunque sería eclipsada un año más tarde por su propio *Head Over Heels*, la primera aventura isométrica de Jon Ritman y Bernie Drummond nos sigue pareciendo una obra maestra. El juego no ocultaba su amor hacia la serie de TV de los 60 (empezando por la tonadilla inicial). Una pena que el Joker y Cia no hicieran acto de presencia en él.





LA ABADIA DEL CRIMEN 1987

■ Sin lugar a dudas el mejor videojuego jamás facturado en España. Esta aventura, inspirada en *El Nombre de la Rosa* de Umberto Eco recreaba, de manera espectacular, la arquitectura de las abadías benedictinas, mientras nos metía en el pellejo del fraile Guillermo y el novicio Adso. Una lástima que no se distribuyera fuera de nuestras fronteras.

SWEEVO'S WORLD 1986

■ En esta excéntrica aventura, los tíos de Gargoyle agarraron el concepto de *Knight Lore* y le zurraron en la cara con un pescado, a lo Monty Python. Puede que fuera un juego un poco tonto, pero explorar su gigantesco mapa (aún mayor en la versión expandida para Spectrum 128K, con el título de *Sweevo's Whirled*) era muy divertido.





CADAVER 1990

■ Los Bitmap Brothers desarrollaron esta hermosa aventura isométrica para los ordenadores de 16-bit, claramente inspirada por los viejos juegos de Ultimate, como lo demuestra el guiño de 'Castle Wulf'. Tan difícil como gratificante, supuso un cambio refrescante respecto a la línea habitual que mantenían los juegos de esta gente.

GET DEXTER 1986

■ Algunos juegos isométricos para Amstrad CPC sólo añadían unos pocos colores respecto a Spectrum, pero otros nos deleitaron con un torrente de colorido en modo 0. Esta producción francesa fue un buen ejemplo de las maravillas que se podían facturar si se programaba específicamente para la máquina de Alan Sugar.





SOLSTICE 1990

■ Si Rare hubiera adaptado *Knight Lore* a la NES (dejemos a un lado el delirante port para Famicom de Jaleco), el resultado se habría parecido mucho a *Solstice*. Con unos gráficos fantásticos y la soberbia música de Tim Follin sound, *Solstice* es una de las mayores joyas del catálogo NES. Y uno de sus juegos más difíciles también.

opinión, los juegos de Jon Ritman han sido los que han logrado mantener ese equilibrio de la mejor manera posible."

Graham se refiere, por supuesto a *Batman* y *Head Over Heels*, dos colosales títulos programados por Jon Ritman (con gráficos de Bernie Drummond) y publicados por Ocean. Esta pareja logró darle a la fórmula nuevos bríos en un momento en el que los juegos isométricos empezaban a verse como un sombrero viejo. Jon ya ha comentado en el pasado que *Knight Lore* le dejó anonadado y que en el preciso momento de ver el juego supo que tenía que hacer algo similar.

Por el contrario, un programador al que no le emocionó tanto ver *Knight Lore* por primera vez fue John Heap de Denton Designs. "Me dejó bastante hecho polvo cuando lo vi por primera vez" nos comenta John, creador del genial *The Great Escape*. "Era todo tan limpio, con un diseño tan optimizado y preciso... Simplemente rezumaba calidad. En comparación, mi prisionero de guerra parecía lento y torpe. Apostaron por una técnica completamente distinta, que parecía estar basada en ▶



» La versión BBC Micro version tenía carátula verde, mientras que en Amstrad era naranja.



» [Famicom] Lanzado para el Famicom Disk System en 1986, esta chiflada adaptación tenía poco que ver con el original.



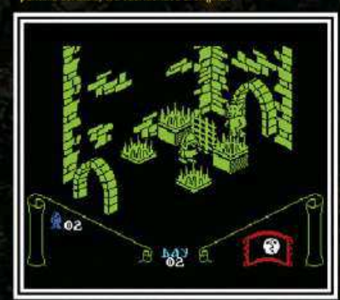

» La peculiar carátula del cartucho japonés para MSX. No creemos que Tim Stamper le hubiera dado el visto bueno.

superponer los elementos del escenario en el orden correcto. Mi enfoque fue tratar el escenario como un mapa normal en 2D pero enmascarando los sprites de los personajes para dar la apariencia de que se movían detrás de los objetos. No habría tenido forma de enmascararar todas esas vallas y torres de vigilancia."

John admite que vió a *Knight Lore* más como un rival que como una fuente de inspiración, animándole a crear juegos cada vez mejores. Y funcionó, ya que su siguiente proyecto fue el inmenso *Where Time Stood Still*. Su admiración hacia los Stamper y su trabajo permanece intacta. "Los desarrolladores de Spectrum respetábamos mucho a los tíos de Ultimate. El hecho de que se mantuvieran apartados del, en ocasiones incestuoso, ambiente de los desarrolladores del Noroeste ayudó a reforzar ese aura mística que les rodeaba. Si hubiera tenido la ocasión de emborracharme con los Stamper un viernes por la noche quizás no les habría tenido tanta devoción. Mientras nosotros andábamos trompas perdidos ellos probablemente estaban trabajando en su siguiente obra maestra, sin dejar de preguntarse por qué tardábamos tanto los demás desarrolladores en alcanzarles.

En 1987, los Stamper vendieron Ultimate a US Gold y fundaron Rare con el objetivo de desarrollar juegos para consolas Nintendo. Los dos últimos juegos distribuidos bajo sello Ultimate fueron *Martianoids* y *Bubbler*, ambos isométricos, pero muy alejados de la calidad a la que nos tenía acostumbrados el sello. Aun así, el formato no parecía mostrar síntomas de agotamiento, ya que tanto *Head Over Heels* como *The Last Ninja* se convirtieron en dos de los mayores éxitos de 1987.

» [MSX] La versión MSX, que tenía el copyright de Jaleco en la pantalla del título, era casi idéntica al original.



Otra joya isométrica llegaría aquel año, aunque jamás saldría de las fronteras españolas. *La Abadía Del Crimen*, la obra maestra del tristemente fallecido Paco Menéndez, desplegó los gráficos isométricos más detallados y complejos jamás vistos hasta la fecha. "Queríamos hacer algo nuevo y completamente distinto", nos revela el grafista Juan Delcán, que sigue decepcionado ante el hecho de que el juego no gozara de distribución fuera de España. "Fue la demostración de que no bastaba con crear un buen producto. Además era necesario saber venderlo bien. Éramos jóvenes y pensábamos, erróneamente, que sólo debíamos preocuparnos de crear un buen juego y que lo demás vendría por si sólo." Al menos es gratificante comprobar que la reputación del juego se propagó a lo largo de los años. De hecho ha sido traducido

EL MAGO DE SOLSTICE

Mike Webb de Software Creations nos habla sobre el desarrollo de Solstice, lo más cercano a un Knight Lore que se vió en NES



¿Qué juegos isométricos te inspiraron para hacer *Solstice*?
El primer juego isométrico que vi fue *Ant Attack* en Spectrum. Quedó algo desfasado en comparación a juegos posteriores, pero demostró las posibilidades del sistema. Jugué con los títulos de Ultimate, pero al que más le di fue al *Batman* de Jon Ritman. Hablé con Jon unas cuantas veces pero no sobre programación de juegos isométricos. Las técnicas eran tan diferentes entre Spectrum y NES que no había comparación.

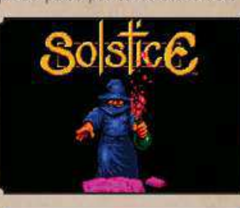
¿Así que era difícil desarrollar juegos isométricos para la NES?
Iba tan corto de memoria que el área de color negro de la pantalla se utilizó para almacenar las variables. Además, debido a que la NES tenía los sprites limitados, el enmascarado suponía todo un desafío. Sólo tienes que fijarte en los pocos juegos isométricos que llegaron a ver la luz en el Commodore 64.

Suena complicado. ¿Qué beneficios os aportaba la vista isométrica para perseverar tanto hasta lograr recrearla en NES?
Los gráficos isométricos eran realmente complicados pero era lo que hacía único al juego. Nadie había jugado o visto nada parecido en NES. La aportación más obvia en cuanto a la mecánica era que podías crear puzzles en tres dimensiones.

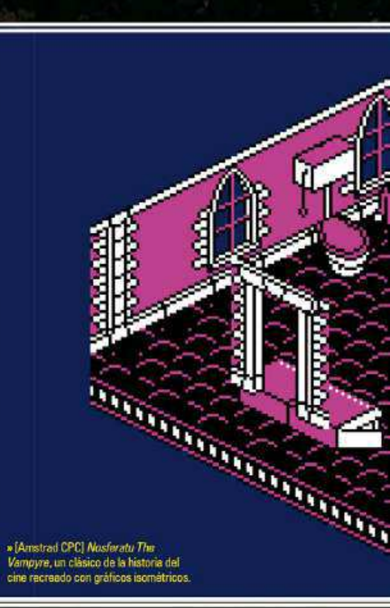
A nivel comercial, ¿Hasta qué punto tuvo éxito el juego?
Fue tremendo. Hizo que Software Creations pasara de ser una compañía con sólo diez personas a tener cincuenta.

¿Alguna vez hablaste con los Stamper sobre *Solstice*?
Les enseñamos a Chris y Tim una versión inacabada del juego y Chris dijo que no habría creído que fuera posible si no lo hubiera visto con sus propios ojos (...). Nos preguntó por qué nos habíamos buscado tantas complicaciones cuando podríamos haber sacado un buen dinero con juegos más simples. Recuerdo que nos explicó que retrasaron el lanzamiento de Knight Lore unos meses para que no afectara a las ventas de otros juegos que ya tenían preparados.

Los Stamper se tomaban muy en serio su negocio. ¿No se molestaron al ver que *Solstice* se parecía mucho a sus anteriores juegos?
Los Stampers eran buena gente. Chris era el afable y Tim el que ejercía de tío duro. Nunca tuvieron ningún problema con Solstice. Estaban demasiado ocupados haciendo mucho dinero como para preocuparse por cosas como esa.






» [Amstrad CPC] *Nosferatu The Vampyre*, un clásico de la historia del cine recreado con gráficos isométricos.

» [Spectrum] El genial *Fairlight* de Bo Jangeborg tuvo su propio ejército de fans.

> **"Creíamos que con crear un buen juego lo demás vendría por si sólo"**
> Juan Delcán



por fans a diferentes idiomas, y adaptado, de manera no oficial, a otras máquinas más allá de las versiones originales de Amstrad CPC, Spectrum, MSX y PC.

Clásicos como *La Abadia Del Crimen* y *Head Over Heels* dieron nuevos bríos a los juegos isométricos, pero no podemos negar el impacto inicial y la influencia que tuvo *Knight Lore*. No exageramos al decir que casi todos los juegos isométricos lanzados a lo largo de estos 30 años – desde *Civilization II* y *Populous* hasta *Syndicate* y *UFO: Enemy Unknown* – tienen algo del DNA de Filmation en su interior.

Ant Attack se adelantó a *Knight Lore*, pero su sistema 'Softsolid 3D' jamás cosechó el impacto que tuvo Filmation. El propio Sandy White lo reconoce: "(...), Me fascinó ver cómo Ultimate abordó el tema. Era como ver al maestro entrar en la clase y decir 'Ok chicos, así es cómo se hace'. Como si hubieran aterrizado de un platillo volante con unas nociones de computación desconocidas para los meros mortales de los años 80. Al ver vídeos de *Knight Lore* en YouTube sigo preguntándome '¿Cómo hicieron eso?' El negro predomina en la pantalla, posiblemente para ahorrar trabajo al procesador. Aquello fue una decisión de diseño muy valiente. En su momento me dió la impresión de que era hacer trampas. Hoy creo que fue algo genial."

Pero para Sandy, la clave del éxito no fueron los trucos gráficos, sino el diseño del juego en general: "Si tuviera que elegir una palabra para describir *Knight Lore* sería 'equilibrio'. En aquella época encontrabas muchos juegos construídos sobre ingeniosas rutinas gráficas pero con una jugabilidad penosa. Ultimate logró equilibrar las dos cosas, de manera impecable."

Parece mentira, pero han pasado nada menos que 30 años desde el lanzamiento de *Knight Lore*. Estamos seguros de que su legado vivirá por lo menos otros 30 años más. ✱



Los lectores más talluditos recordarán al instante los "momentos Cinemaware": aventuras en las que asaltábamos castillos, peleábamos contra gigantes y recorríamos los cielos contra la amenaza nazi. Cada juego de la compañía, empezando por *Defender Of The Crown*, sirve como legado del poder gráfico de una generación de ordenadores domésticos, con el Commodore Amiga a la cabeza. Sus historias siguen vigentes gracias a su uso de los mejores arquetipos narrativos del cine al que tanto aspiraban: desde épica histórica hasta comedia muda, pasando por la serie B de los años 50 o la ciencia-ficción pulp de las sesiones dobles.

"Algunos de nosotros crecimos como jugadores con los Amiga. Veníamos de otros ordenadores como el C64 y el Apple II", recuerda Darren Falcus, director de desarrollo de la reencarnación actual del estudio. "Cinemaware era uno de los principales desarrolladores de la época, junto a LucasArts y Psygnosis. Aquellos juegos eran lo último de lo último en lo que a gráficos y aspecto visual se refiere, pero lo que de verdad destacaba era su combinación única de narrativa, mecánica y cinemáticas. Cinemaware acuñó el término 'Película Interactiva', que llevaban como sello en sus cajas ya a mediados de los ochenta, una década antes de que los juegos FMV se apropiasen del témino. Para los que la conocieron, Cinemaware fue sin duda la Square o la Blizzard de su época".

Fueron, precisamente, las posibilidades gráficas de los flamantes Amiga las que llevaron al genio Jims Sachs a trabajar en aquel debut esplendoroso que fue *DOTC*. "Llevaba tiempo hablando con Aegis Development de hacer algo con ellos, y uno de sus socios era Bob Jacob", recuerda Sachs. "Quería fundar Cinemaware con el diseñador Kellyn Beeck, y fue él el que me pidió que fuese su director de arte. Los tres viajamos hasta la central de Amiga en Los Gatos para intercambiar ideas con los brillantes inventores de aquella máquina, y discutir los planes de Kellyn para *Defender Of The Crown*. Aquel juego me intrigaba, y creía que podía diseñar un grafismo a la altura del concepto. No habría sido posible sin el Amiga, porque no me habría interesado hacerlo para una máquina inferior. *Defender* habría tenido un aspecto muy



LAS MIL Y UNA NOCHES, PRINCESAS MEDIEVALES... LOS JUEGOS DE INVENTIVA. HABLAMOS CON EL PRODUCTOR JOHN CUTTER Y UNA EDAD DORADA DEL VIDEOJUEGO.

diferente si otro se hubiese encargado, y Cinemaware habría sido muy distinta".

"Bob había currado un tiempo en Hollywood y era un poco el arquetipo de agente cinematográfico", rememora John Cutter, el primer productor de Cinemaware y su primer empleado a jornada completa. "Mi primer trabajo en el sector fue en un estudio en Santa Barbara llamado Gamestar. Tras un par de años lo compró Activision y me quedé en paro. Mientras intentaba decidir mi futuro, recibí una llamada de Bob. Me dijo que estaba montando una empresa revolucionaria y que quería que yo fuese su primer empleado. No me lo creí mucho. Bob presumía de estar trabajando con grandes talentos en varios juegos nuevos asombrosos, incluyendo algo llamado *Defender Of The Crown*".

"Cuando llegamos a Cinemaware, que estaba en un pequeño complejo de oficinas cerca de Thousand Oaks, Bob nos llevó a una especie de laboratorio de pruebas donde tenían un Amiga montado. Mi mujer no estaba conforme hasta que vimos que tenía un estudio de verdad. Bob apagó las luces y cargó *Defender Of The Crown*. Cuando vi aquella pantalla de título se me cayó la mandíbula, y tuve que recogerla del suelo cuando encendieron las luces. Sin dudarlo un instante, mi mujer se me acercó y me susurró '¡Acepta el empleo!'".

"La empresa la llevaban Bob y su mujer Phyllis", cuenta Cutter. "Trabajaban con autónomos a distancia y necesitaban a alguien que les ayudase a llevar el día a día. Me convertí en productor y, más tarde, se me asignó el papel de director de desarrollo de producto. Cuando me incorporé ya tenían unos cuantos títulos en marcha: *Defender Of The Crown*, *Sinbad And The Throne Of The Falcon*, y *The King Of Chicago*. Les ayudé a terminar aquellos juegos, incluyendo la reescritura completa de *Defender*, de la que se encargó en el último segundo RJ Mical".

"La versión para Amiga de *Defender* tuvo tan buenas críticas que todo el que tenía un Amiga quería tener el juego", rememora el artista Jeff Hilbers, que trabajó en varios juegos de Cinemaware, como *King Of Chicago*, *Rocket Ranger* y *Wings*. "Pero eso significaba que nunca venderíamos más de 40.000 copias y el Commodore 64 nos ofrecía una base mayor. Esa era la auténtica estrategia de Bob: crear una reputación y una potente imagen de marca ante el público con ▶

el Amiga, y luego crear una versión empobrecida para C64 que nos diese dinero". Una estrategia que funcionó bien, al menos en los primeros compases del estudio, gracias en parte al alucinante grafismo de Jim Sachs. La mezcla de presentación de calidad, estrategia y romance de *Defender Of The Crown* era única en el mercado. "Tras el éxito de *Defender*, Bob, Phyllis y yo nos compramos coches de empresa", se ríe John. "Ellos se pillaron dos BMW y yo me cogí un Mazda RX-7 nuevo…".

La experiencia de Bob Jacob en Hollywood fue decisiva para determinar gran parte del catálogo de Cinemaware. *Defender Of The Crown*, por ejemplo, bebía del estilo *Ivanhoe*. "Bob era fan de los viejos seriales de cine, así que casi todos nuestros títulos se basaban en el cine clásico", explica Cutter. "*King Of The Rocket Men* y *Commander Cody* inspiraron *Rocket Ranger*, que diseñó Kellyn Beeck y produje yo. Películas como *La Humanidad en Peligro* y *Tarántula* llevaron a *It Came From The Desert*, con diseño de David Riordan y producción mía. *Wings* venía de una vieja peli en blanco y negro del mismo nombre, entre otras, y de un montón de investigación que hice por mi cuenta en la biblioteca de Thousand Oaks, una vez que el proyecto me cayó encima por sorpresa".

Grafistas de primera, como Jim Sachs, Rob Landeros o Jeff Hilbers aportaron ese plus de vistosidad a cada juego de Cinemaware, con la excepción de la versión para Amiga de *Sinbad And The Throne Of The Falcon*, aunque el juego mejoró en sus lanzamientos para Atari ST y PC. "Durante un tiempo tuvimos la mejor presentación y el mejor arte de todo el negocio", comenta Clutter. "Tras el éxito de *Defender* contratamos a artistas profesionales y les enseñamos a trabajar con ordenadores. Era algo que no se hacía por entonces. Los artistas usaban storyboards e incluso animaciones para preparar ciertas escenas. Deluxe Paint era nuestro programa más usado, y el trabajo se comía muchas horas. Recuerdo a Jim Sachs diciéndome que, antes de trabajar en Cinemaware, creaba sus gráficos para C64 pintando cada píxel de cada color en trozos de papel cuadriculado. Jim es una de las pocas personas que he conocido en este sector de las que puedo decir sin ninguna duda que es un genio. Era un artista y entendía el medio".


» [Amiga] Nunca olvidaremos nuestro primer encuentro con las hormigas gigantes de *It Came From The Desert*.

"Bob Jacob era un cinéfilo, así que casi todos nuestros juegos venían del cine clásico"
John Cutter



» [Amiga] *Defender Of The Crown* era una de las mejores razones para comprarse un Commodore Amiga.

Otro elemento clave de los juegos de Cinemaware, más allá de sus conexiones obvias con la gran pantalla era -*The Three Stooges* aparte- la originalidad de sus productos. Al no estar atados a licencias preexistentes, los diseñadores del estudio tenían libertad total para crear experiencias novedosas, casi siempre mezclando elementos de rol, aventura y estrategia con un superlativo apartado audiovisual. "Nunca le vimos el valor a las licencias", señala Clutter. "Por entonces no nos parecía que compensase gastarse dinero en la propiedad intelectual de otro. Además, de verdad que no queríamos limitarnos a nivel creativo. Dicho esto, lo cierto es que fue genial trabajar con *Los Tres Chiflados* de Moe Howard. Su viuda vino un día a nuestras oficinas, y fue un momento muy especial".


» [Amiga] El peso de la ley en *The King Of Chicago*.

CINEMAWARE II: LA SECUELA

Cinemaware resucitó en el año 2000, con "versiones remasterizadas" de clásicos como *Defender Of The Crown* o *Wings* para Game Boy Advance, y un nuevo juego, *Robin Hood: Defender Of The Crown* (2003), para PC, Xbox y PS2. "Es una gran responsabilidad poder conservar la memoria de estos clásicos y mantener viva la marca", explica el community manager, Sven Voessing. "Nuestra meta es darle a una nueva generación de jugadores el estilo de juego Cinemaware y permitir que los fans de antaño puedan volver a disfrutar de sus títulos en plataformas actuales. En 2011 juntamos a un equipo para centrarnos en nuevos lanzamientos, el primero de ellos una versión emulada del *Defender Of The Crown* de Amiga para iOS. Hace poco, sacamos *Rocket Ranger* para iOS y Android, y *The King Of Chicago* será el siguiente en aparecer para móviles. Tenemos varios proyectos en preparación, incluyendo un relanzamiento de *Wings: Remastered Edition* mediante una campaña de Kickstarter [que consiguieron por los pelos hace meses, en diciembre de 2013]. No lo conseguimos la primera vez (...). También tenemos en proyecto sacar un recopilatorio de todos los títulos de Cinemaware en un solo pack. Más allá de eso, si todo va bien, por supuesto que tenemos unas cuantas sorpresas en la manga para los próximos años, incluyendo remakes de algunos de nuestros títulos más populares e incluso puede que nuevas franquicias de Cinemaware. ¡Porque los héroes viven para la eternidad!"



JIM SACHS NOS CUENTA QUÉ PASÓ CON DEFENDER OF THE CROWN II

"Tenía completamente terminado el juego, y Commodore incluso distribuyó unas pocas copias antes de quebrar del todo. Me rompió el corazón, porque había puesto muchísimo esfuerzo en él. Siempre tuve la sensación de que podía haber hecho mucho más con *Defender* si hubiese tenido tiempo, y el modo de cargar datos a más velocidad. Los disquetes eran muy lentos y creaban pausas en el juego. Había hecho el disco de demo y la interfaz de usuario de los CD32 y CDTV de Commodore, estaba familiarizado con ambas, y sabía que tanto la velocidad de carga como la mayor capacidad del CD funcionarían de maravilla en una versión expandida del juego. Cinemaware ya no existía, así que le ofrecía a Commodore la idea de un 'Montaje del Director'. También cambié en parte el objetivo: el jugador ahora intentaba conseguir dinero para pagar el rescate del Rey Ricardo, no iba sobre acumular influencia para convertirse en rey. Escribí los textos y contraté actores de voz para grabarlos en cinco idiomas. Añadí animaciones y nuevas escenas, y compuse música nueva, con una orquesta para la intro. Tanto los de Commodore como yo estábamos muy satisfechos con el resultado, pero quebraron a los pocos días..."





Sin embargo, a finales de los ochenta, esa estrategia de Bob Jacob de aferrarse al pasado vía películas clásicas comenzó a flaquear. "Creo que hay varias razones por las que pasamos apuros al final y terminamos en quiebra", admite Clutter. "Por un lado, Bob y Phyllis siempre quisieron hacer secuelas de algunos de nuestros éxitos, sobre todo de *Defender Of The Crown*, pero les convencí de lo contrario. Por entonces, las secuelas de juegos -incluso las de películas- nunca funcionaban tan bien como las originales, y la mayor parte de ellas se hacían en automático. No quería que eso le pasase a Cinemaware, quería seguir pariendo ideas creativas nuevas, porque era lo que más me motivaba. Mirando hacia atrás, la compañía podría haber aguantado un poco más si hubiésemos capitalizado nuestras franquicias."

"Otro motivo vino porque el resto de estudios estaban subiendo el listón de sus juegos. Recuerdo la primera vez que pusimos *Wing Commander* y Bob se pasó a vernos jugar y creo que en mi vida le he visto tan triste. Chris Roberts hizo un trabajo increíble. Pude charlar con Chris en una GDC meses después y cuando le dije que yo me había encargado de *Wings* fue muy amable. Quedó en hablar conmigo sobre el tema, diciendo que aquel juego había inspirado en parte *Wing Commander*, un momento que recordaré siempre. Por último, nos retrasamos con la versión de PC de *TV Sports Football* y eso nos hizo daño. El clavo final lo puso el consejo de administración de Electronic Arts. Trip Hawkins, el director ejecutivo de EA, había cerrado un trato para comprar Cinemaware, pero en el último momento el consejo votó en contra. Aquello fue el final".

"Bob y yo siempre tuvimos una buena relación, pero se marchitó un poco durante el final de la compañía", confiesa Clutter, "y me dolió enterarme de que estaba formando una nueva compañía sin mí. Cuando Bob y Phyllis anunciaron que la empresa cerraba, Bob se paseó por la sala despidiéndose de todo el estudio. Cuando llegó mi turno, me dijo algo en plan 'y a ti, John Cutter... Espantapájaros' [referencia a la despedida de Dorothy en *El Mago de Oz* N. del T.]. ¡Me enfadé tanto! Lo único que entendí es que se refería a que yo necesitaba un cerebro. Cuando estaba recogiendo mi despacho, Phyllis me llamó y me preguntó que qué pasaba. Cuando se lo conté, se echó a llorar y me dijo 'A veces eres idiota, John. Te dijo eso porque eres al que más vamos a echar de menos'". Cinéfilos...

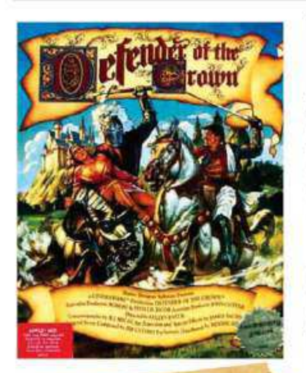


» [Amiga] *Rocket Ranger* fue una aventura soberbia que combinaba diversas mecánicas.

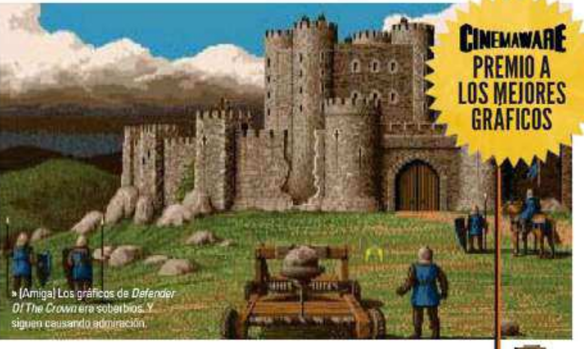
» [Amiga] *SDI* se inspiraba tanto en la Guerra Fría como en la Ciencia-Ficción.

RETROGAMER PRESENTA:
LOS JUEGOS CLÁSICOS DE CINEMAWARE

DEFENDER OF THE CROWN



El debut de Cinemaware mezclaba la estrategia de un *Risk* limitado al mapa de Gran Bretaña con unos cuantos minijuegos: justas, asedios de castillos y el rescate de robustas doncellas a punta de espada. "Kellyn y yo investigamos mucho sobre diseño de castillos y vestuario de la época", cuenta Cutter. "A veces nos enfrentábamos, cuando la fidelidad histórica se oponía a lo que yo creía que la gente esperaba ver. Por ejemplo, los castillos de la época estaban enyesados y pintados, pero la gente actual cree que siempre fueron piedra desnuda. Había demasiados compromisos debido a las fechas de entrega. Yo quería de verdad haber metido duelos individuales con espada..."



» [Amiga] Los gráficos de *Defender Of The Crown* era soberbios. Y siguen causando admiración.

PANTALLA: AMIGA
★★★★★
OTRAS SALAS: ATARI ST, APPLE II GS, COMMODORE 64, CD-i, AMSTRAD, PC, GBA, NES, MOBILE

"Aunque el arte era increíble, teníamos ciertos problemas con el código", prosigue Cutter. "Cuando quedaban menos de tres meses para cerrar el proyecto, tiramos todo nuestro código y contratamos al legendario programador RJ Mical para que reescribiese el juego. Kellyn cogió un avión a la ciudad de RJ y alquiló una habitación de motel barato, pero Mical no quería distraerse hablando con nadie. Así que cuando Kellyn terminaba un documento de diseño, cogía un coche hasta casa de Mical y éste le decía que deslizara todo bajo la puerta. Creo que esa fue toda su conversación, pero Mical obró el milagro y acabó el juego a tiempo. Kellyn había diseñado *Defender* como un juego en tiempo real. Podríamos haber sido los primeros del género, pero teníamos demasiados bugs, así que me puse la chapa de productor y apechugué con la decisión de hacerlo por turnos. Salimos a tiempo, pero todavía no sé si fue la decisión correcta."

THE KING OF CHICAGO



Un jefecillo del hampa de los años 30 es el protagonista de esta aventura Cinemaware, en la que tenemos que subir en el escalafón del crimen hasta convertirnos en los Padrinos de Chicago. "Doug Sharp diseñó, escribió y programó el juego para el viejo Macintosh en blanco y negro", cuenta Cutter. "Tenía muy buenos textos y un sistema de animación y diálogos muy ingenioso. Terminamos por hacer una versión para Amiga con gráficos totalmente nuevos."

"Teníamos un Mac en la oficina y Rob [Landeros] fue quien me dijo cómo quería que se viese la versión de Amiga", recuerda el grafista Jeff Hilbers, "aunque todos los personajes tienen un poco ese toque Magritte. ¡Son casi como las versiones de *South Park* de Ben Affleck y Saddam Hussein!"





THE THREE STOOGES



Entre minijuegos, preguntas y trompazos, el objetivo de *The Three Stooges* consistía en conseguir que los Tres Chalados -Moe, Larry y Curly- salvasen un orfelinato. "Contratamos a un grupo de Chicago llamado Incredible Technologies para que hiciesen este juego", dice Clutter. "Yo lo diseñé y lo produje desde California."

"El juego era la consecuencia natural de nuestra capacidad para digitalizar voces", explica el programador y diseñador de sonido de Cinemaware Larry Irvin. "Queríamos tener gran cantidad de voz en el juego para mejorar la inmersion, pero no había material digital disponible de *Los tres Chiflados*, así que tuve que atravesar montañas de VHS para capturar y aislar secuencias interesantes y frases pegadizas."

PANTALLA: AMIGA
★★★★★
OTRAS SALAS: APPLE II GS, COMMODORE 64 PC, NES, GBA, PLAYSTATION





» [Amiga] *Sinbad* seguía la tónica de combinar varias mecánicas en una aventura inolvidable.

» [Amiga] Cinemaware retrató muy bien el espíritu Harryhausen de films como *Jason y los Argonautas*.

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

Intriga mora y alma de animación *stop-motion* a lo *Jasón y los Argonauts* fueron las referencias para esta aventura de Simbad recorriendo los mares para deshacerse de un malavado Príncipe Negro. "*Sinbad* lo diseñó y programó un tipo llamado Bill Williams que vivía en una cúpula geodésica en algún lugar del Medio Oeste", explica Cutter. "Era uno de los tíos más felices y animados que haya conocido, siempre me sentía mejor tras hablar con él. Por desgracia, cuando Bob firmó el contrato le dijo que podía hacer *su* juego a *su* manera. Bill pretendía hacerlo todo él solo: diseño, código, arte, efectos de sonido... Pero ni sus animaciones ni su grafismo eran lo bastante buenos respecto a lo que estábamos haciendo. Bob quería que convenciese a Bill de que nos dejase redibujarlo todo, pero nunca conseguí que cambiase de idea. Era muy buen juego, pero no estaba a la altura de los gráficos de *Defender*".

"Una de nuestras metas en el juego era viajar por varias islas y encontrar las estatuas Ishtiki, para recuperar las gemas que tenían en los ojos. Llevaba varios meses con el juego y nunca le había prestado mucha atención a esa parte hasta que Kellyn Beeck entró para escribir el manual. Inventó una sección interesantísima sobre los Ishtiki y por qué tenían esas estatuas. La historia funcionaba bien: cuando jugué unos días después me encontré uno de los ídolos y se me erizó el vello de la nuca. Así descubrí la importancia de darle contexto a los jugadores para las cosas importantes del juego."





SDI



PANTALLA: AMIGA
★★★★★
OTRAS SALAS: ATARI ST, MAC, PC

SDI se salía un poco de la fórmula habitual Cinemaware: un pegatiros espacial en 3D con interludios cinemáticos y buenas dosis de romance para redondear el asunto. "Este juego me enseñó la importancia de tener comunicación fluida con los equipos", comenta Cutter. "Lo hizo en Salt Lake un equipo llamado Sculptured Software y tenían a un programador haciendo el grafismo. A mitad del desarrollo hice que nuestros artistas rehicieran cada pantalla y animación. Semanas después recibí una nueva versión, ¡y era increíble! Sculptured no sólo había metido todo el arte nuevo sino que había refinado las escenas de combate espacial, las había hecho mucho más divertidas. Cuando derribaba una nave enemiga ya no veía una animación de cuatro cuadros de píxeles aleatorios, sino una gran explosión con restos de nave volando por todas partes. Era muy satisfactorio y mejoraba todo el juego".

"Semanas más tarde estábamos casi listos para sacar el juego cuando me encontré un chiste interno que habíamos olvidado quitar. Después de que el protagonista rescatase a la chica los dos se abrazan delante de la cristalera de la nave, enmarcados por la Tierra y las estrellas en la distancia. Cortamos al héroe en su nave mientras se dirige en su nave hacia el encuentro final con el malo. Pero la cara del héroe está cubierta de pintalabios, con una sonrisa bobalicona en su cara y un cigarrillo en la boca. Es algo timorato para los estándares actuales, pero por entonces era bastante arriesgado y me dio un ataque al pensar que casi sale así a la venta."

CINEMAWARE PREMIO A LA MEJOR CI-FI



» [Amiga] SDI eran las siglas de Strategic Defence Initiative.



» [Amiga] Las aventuras de Sloan McCormick se adaptaron a otros sistemas como Atari ST y Mac.



ROCKET RANGER



PANTALLA: AMIGA

★★★★★

OTRAS SALAS: COMMODORE 64, APPLE IIGS, PC, MOBILE ATARI ST, NES

Tanto la mayor parte de los fans como el fundador Bob Jacob lo consideran la obra cumbre de Cinemaware. *Rocket Ranger* nos pone en el papel de un cazador de nazis surcando los cielos con un cohete en la chepa. "Lo diseñó Kellyn Beeck, el de *Defender Of The Crown*. Es un cuento estupendo sobre zepelines gigantes, científicos secuestrados, y bases nazis en la Luna. La parte de estrategia del juego tiene más chicha que la de *Defender*, e incluye espías en movimiento por un mapamundi para descubrir e infiltrarse en instalaciones nazis, primero. Para después lanzarse a los cielos con tu mochila cohete y acabar con ellos".

"*Rocket Ranger* fue otro título que me hizo convencerme de la importancia del feedback entre miembros del equipo", prosigue Cutter. "Cuando implementamos por primera vez la pelea a puñetazos contra los guardias nazis metimos ruido blanco (estática) para el sonido de los golpes. Bill Williams (*Sinbad*) nos echaba una mano con los efectos de sonido y se quedó una noche hasta tarde digitalizando efectos de una vieja peli de John Wayne. Metimos esos efectos en el juego y toda la escena de repente cobró vida, ¡porque hacía sentir a los jugadores que estaban inmersos en una escena de una peli de verdad!"

"Cada una de las escenas de transición nos llevaba entre dos y tres días", rememora Jeff Hilbers. "La secuencia de vuelo en la que derribas aviones ME-109s también nos comió mucho tiempo, porque tenía que ocuparme de todas las pequeñas animaciones para los distintos ángulos de las tomas. Por suerte, teníamos una buena herramienta de animación que nuestro programador, Peter Kaminski, nos había programado para que pudiésemos escriptar todas las animaciones del juego. Al final, cuando llegas a la base lunar, metimos un pequeño chiste con un cohete de Chesley Bonestell (pintor de ciencia-ficción) que tenía una esvástica... "

"La película de Disney *The Rocketeer*, que salió más o menos a la vez, también estaba inspirada por los mismos seriales pulp en los que nos basamos tanto nosotros como el cómic que adaptaba la película", añade Cutter. "Llevábamos tiempo trabajando en *Rocket Ranger* cuando oímos hablar por primera vez de la peli, pero casi seguro que ayudó a vender más. No recuerdo quién tuvo la idea para el diseño de la rueda de códigos, pero sí que Kellyn Beeck tenía una idea para un diseño muy inteligente que era muy fácil de usar. Por desgracia, esa versión se desechó y el producto final fue un dolor de cabeza constante".

"Como todo en *Rocket Ranger* era material original, contratamos actores y les grabábamos en nuestras oficinas", recuerda Larry Irvin. "Teníamos una gran sala interior, sin ventanas. Algunos de nuestros artistas, que disfrutaban de la oscuridad, tenían ahí sus mesas de trabajo. El estilo de serial retro era muy divertido. Ninguno habíamos vivido esa época y nos soltamos un poco con una historia ligera. Nunca se había hecho algo con ese estilo 'clásico' y, en conjunto, funcionó bien."

» El juego tuvo hasta su propio tebeo promocional.


» [Amiga] *Rocket Ranger* resurgió hace poco en plataformas móviles.


» [Amiga] La galería de personajes de *Rocket Ranger* es de lo más interesante.

CINEMAWARE PREMIO AL MEJOR DRAMA

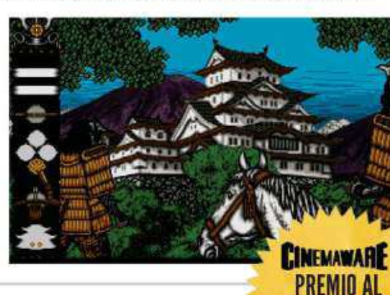
LORDS OF THE RISING SUN



PANTALLA: AMIGA
★★★★★
OTRAS SALAS: PC, PC ENGINE, CD-i

Estamos en el Japón feudal, viendo como Cinemaware intenta crear una especie de versión oriental de *Defender Of The Crown*, aunque con más énfasis en el apartado estratégico, con representación gráfica de las batallas y distintos tipos de unidades. El juego terminaría influyendo a los chicos de The Creative Assembly para su primer *Total War*. "Cuando trabajaba en Gamestar, llegó un tipo a vendernos a vendernos un concepto de juego", recuerda Cutter. "Con bigotazo vaquero y un sombrero vaquero enorme. Me dice que se llama Doug Barnett y que tiene un diseño y algo de arte para un juego de boxeo llamado *Star Rank Boxing*, el primer juego en el que participé como profesional. Varios años después contraté a Doug para que nos ayudase con *Lords Of The Rising Sun*. Bob, por su parte, conocía a un tal David Todd de sus días de agente y le contrató como programador. David solía escribir código para la lanzadera espacial de la NASA. Terminó por convertirse en empleado a jornada completa."

"Aunque *LOTRS* era un híbrido entre arcade y estrategia, incorporaba elementos que más tarde se volverían canon en los juegos de estrategia en tiempo real", explica Todd. "Gregg Tavares escribió el código para las batallas, que creo que quedó muy bien. El control del ratón en esas pantallas te hacía sentir que estabas participando de forma fluida. También me gustó que el juego te dejara elegir entre jugar las partes de arcade o dejar que las solventase la IA. Así podías jugar las partes que te gustasen y olvidarte del resto sin problemas."



CINEMAWARE PREMIO AL MEJOR COMBATE AÉREO

WINGS



PANTALLA: AMIGA
★★★★★
OTRAS SALAS: GBA

Otro de los más célebres de Cinemaware. *Wings* era un simulador de vuelo de la I Guerra Mundial, adornado con los buenos gráficos marca de la casa y que añadía a las misiones 3D otros dos tipos de misiones, isométricas y cenitales, más cercanas al arcade. "Llevábamos tiempo queriendo hacer un juego de vuelo", explica John. "Cuando nos vino a ver un programador de 3D llamado Tim Hays teníamos un concepto para un simulador de vuelo a de la Gran Guerra. Nos tiramos semanas buscando un diseñador, hasta que Bob entró en mi oficina un día y me dijo '*tú* necesitas diseñar el juego'".

"No era muy fan de la Historia y no sabía nada de la aviación durante la I Guerra Mundial, así que no me hizo mucha ilusión. Me tomé la tarde libre para ir a la biblioteca y me enganché al instante. Las historias que leí sobre jóvenes pilotos como Albert Ball, René Fonck, Billy Bishop o el Barón Rojo, el As Alemán Manfred von Richtofen, eran completamente fascinantes. Los Hermanos Wright habían volado el Kitty Hawk en 1903, y estos pilotos ya estaban haciendo reconocimiento aéreo y disparándose entre sí apenas una década después. El coraje que requería ya sólo meterse en la cabina y despegar, ya no hablemos de los duelos... Algo increíble, todavía me pone la piel de gallina. La parte complicada del diseño es que yo querían simular de verdad lo que era estar en un avión de la Gran Guerra. Por desgracia, si los aviones enemigos no estaban delante del piloto, era difícil verles, y no quería meter una flecha parpadeando en los bordes. Por suerte, al productor Jerry Albright se le ocurrió la idea de que el piloto 'mirase' al lado correcto".




» [Amiga] *Wings* es de los juegos más entretenidos de Cinemaware, repleto de acción aérea.

GRANDES MOMENTOS

TOMA LOS CIELOS



■ Una vez localizado el escondrijo nazi y cargaditos de Lunarium, toca aporrear el botón del joystick a la vez que corremos hasta oír un pitido.

MALDITOS MESSERSCHMITTS



■ Al principio es fácil abatir cazas nazis con nuestra Pistola de Radio, pero al final hay demasiados.

ROMPER JETAS NAZIS



■ Dentro de una base nazi nos tocará deshacernos de los guardias a mamporrazo limpio para hacernos con su carga de Lunarium.

PERSEGUIR UN ZEPELÍN



■ El Doctor Barnstorff y su hija tienen la manía de dejarse raptar por el boche, y nos toca a nosotros perseguir los zepelines para liberarles.

HASTA LA LUNA

■ ¿Hay algo más nazi que una base armada secreta en la Luna? Al final terminaremos haciéndonos con nuestro propio cohete para asaltarla.

CINEMAWARE SPECIAL EFFECTS AWARD

» [Amiga] *It Came From The Desert* recuperaba el espíritu de las pelis de monstruos de los años 50.

IT CAME FROM THE DESERT

Algo extraño se agita en el desierto en las afueras de la ciudad estadounidense de Lizard Breath. Cinemaware se marcó aquí un homenaje a esas películas de monstruos gigantes que combinanban miedo al átomo y al invasor comunista, con un juego que nos ponía en la piel de un geólogo escéptico presto a desvelar el misterio de los ciudadanos desaparecidos y los extraños sucesos en la mina local. Eventos que, en realidad, servían como prólogo a una invasión a gran escala de una colonia de hormigas gigantes. El resultado final fue un juego soberbio que recogía, casi sin esfuerzo una tradición de ciencia-ficción pocha con todo el halo clásico de Cinemaware.

"*It Came From The Desert* era el proyecto de Dave Riordan, basado en la peli *La Humanidad en Peligro*", nos cuenta Jeff Hilbers sobre el origen del juego. "Todos deseábamos tener hormigas gigantes ocupando toda la pantalla. ¡Al principio ves a las hormigas de perfil, pero cuando se giran hacia ti...! Aunque siempre pensé que las animaciones de hormigas a pantalla completa no funcionaban del todo. También trabajé en la sección de arcade cenital, cuando las hormigas te persiguen. Hice todos los fondos del juego, y también a las hormigas, y Jeff Godfrey se encargó de los personajes".



6861000000000000
PANTALLA: AMIGA
★★★★★
OTRAS SALAS: PC, PC ENGINE
0000000000001989

"De niño me fascinaban esas películas de ci-fi con monstruo", explica Riordan. "Me encantaba la ficción pulp, los efectos especiales malos y las chicas gritando. Cuando me puse a pensar qué tipo de historias serían fáciles de llevar al territorio interactivo, la idea de una colonia de hormigas gigantes atacando una pequeña ciudad salió sola. Sabía que quería experimentar con un entorno 'en tiempo real'. Tenía sentido que ese apocalipsis inminente dependiese del crono. Y le daba tensión al juego: si el jugador no hacía nada

ANTHEADS

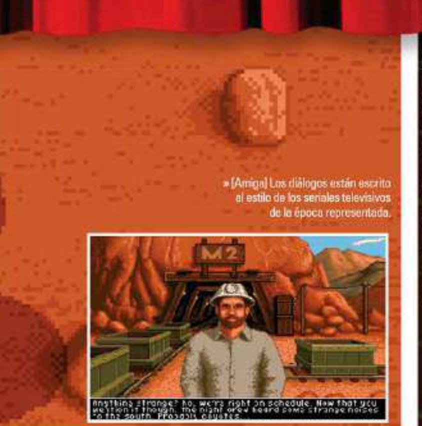




Jeff Hilbers:"Cinemaware quería una versión para CD-ROM de *It Came From The Desert*. Dave llamó a unos colegas que hacían películas, se fueron a una tienda de maquetas, compraron unas cuantas y se montaron una pequeña ciudad en la mesa más grande de la oficina. Querían filmar a actores en imagen real con la maqueta de fondo. Todo el mundo estaba convencido de que el futuro de los juegos pasaba por meter mucha imagen real. Pero era demasiado caro y Bob se quedó sin dinero"-

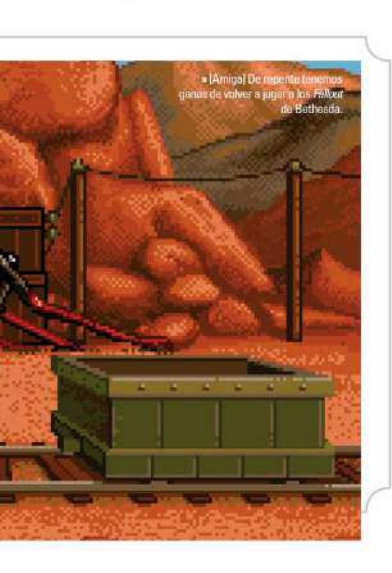
Una versión recortada del proyecto acabó saliendo en TurboGrafx con el nombre del original, *It Came From The Desert*, mientras que *Antheads* terminó saliendo a la calle como disco de bonus del primer juego para Amiga. "*Antheads* fue uno de los ochos escenarios que no pudimos incluir en el *Desert Original*", explica Riordan. "Nuestro programador, Randy Platt, tuvo la idea de reusar el escnario original con una nueva historia. Me encantó la idea de gente convirtiéndose en una especie de zombis-hormiga que ayudasen en la invasión. Quedaba casi como si *Desert* y *Antheads* fuesen sólo un juego, que sacábamos por capítulos".




» [Amiga] Los diálogos están escrito el estilo de los seriales televisivos de la época representada.

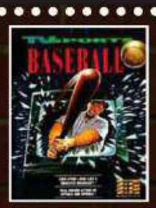
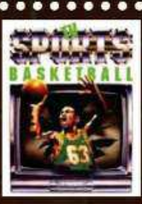

» [Mega Drive] Cinemaware se planteó un dispara y corre para Mega Drive, pero nunca salió.

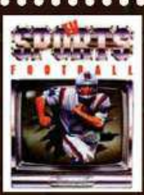
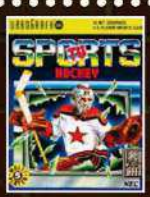
o perdía el tiempo la hormigas arrasaban la ciudad. La mitad de la diversión consistía en intentar convencer a los habitantes de que los monstruos eran un peligro real. ¿Cuántas veces hemos visto a un personaje secundario en una película reírse del protagonista que avisa de algo así para, un segundo después, ver cómo se lo comen antes de que pueda terminar de burlarse?". Si hay un juego de Cinemaware que queremos en tableta es éste.


» [Amiga] De repente tenemos ganas de volver a jugar a los *Fallout* de Bethesda.

TV SPORTS SERIES

FÚTBOL AMERICANO, BALONCESTO, BÉISBOL, BOXEO, HOCKEY

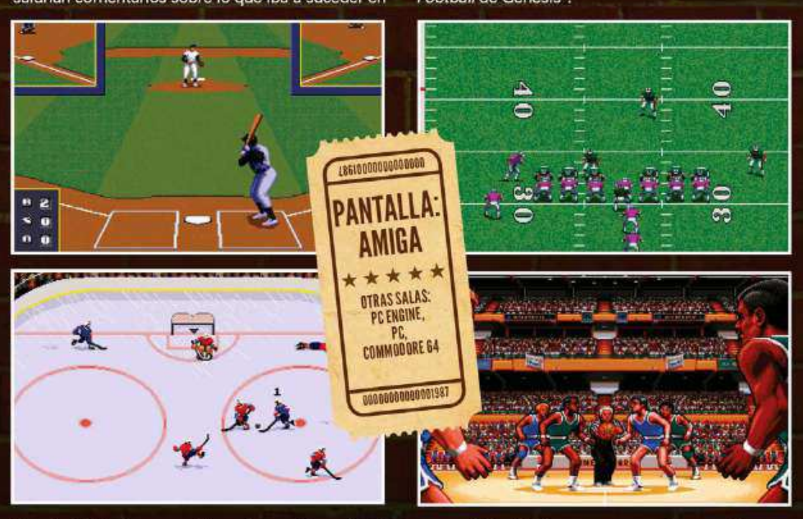



Antes de que EA se hiciese un nombre en el género deportivo con títulos como *John Madden Football* y *FIFA*, Cinemaware sacó un quinteto de simulaciones deportivas con espíritu de retransmisión deportiva y buen hacer digital. "Era muy aficionado al deporte y seguía las ligas estadounidenses, había jugado a béisbol y baloncesto en el colegio", explica Larry Irvin. "Me enteré de que Bob Jacob era aficionado a los deportes y que a John Cutter le gustaba el fútbol americano followed football, y la idea de hacer un juego de deportes se plantó en mi cabeza. Bob siempre fue muy cuidadoso con la marca, así que la idea de un juego deportivo de Cinemaware no era algo natural para nosotroso. Cuando discutíamos la idea de la presentación, apareció el concepto de la retransmisión televisiva. Bob pensaba que fijarnos en la tele podría encajar con una línea de productos que apuntaba a la cinematografía. Y se quedó como enfoque".

"Añadimos una previa a los partidos donde saldrían comentarios sobre lo que iba a suceder en la pista. También teníamos descansos y segmentos postjuego para ser consistentes con la idea de la televisión. Nuestro presentador era 'Turk McGill', que se me parecía, y el locutor a pie de campo se hizo a partir del propio Bob. En el público podías ver a más empleados de Cinemaware. Como no teníamos licencias oficiales, tuvimos que crear los equipos y a los jugadores desde cero. Uno de los equipos de *TV Sports Basketball* consistía en 12 empleados de Cinemaware. Metimos alias como 'Gunner' 'Garner', 'Cookie' 'Cutter' and 'Doctor' Duggan'... El entrenador era 'Jammin' Jacob".

"Durante la producción, necesitábamos efectos de sonido y voces falsas para testeo. Como teníamos un montón de material previo, cogimos samples de *Three Stooges* y los metimos en *TV Sports Football*. De alguna manera, todavía conservo un juego con los sonidos de *Los Tres Chiflados*. Lo más irónico es que Jim Simmons, que hacía el sonido en ese juego, se marchó a Electronic Arts para hacer el primer *Madden Football* de Genesis".



Agradecimientos especiales a Lars y Sven de Cinemaware. A Syd Bolton por su ayuda con este artículo y a The Regent Centre por su ayuda con las fotos de este reportaje.



Protagonizado por dos héroes que adoran destruir aliens e ir de compras por igual, Forgotten Worlds ofrece secuencias antológicas, jefazos memorables y un montón de jeroglíficos. Retro Gamer te lo cuenta con todo detalle...

Los hay que creen que la vida comenzó lejos de aquí, más allá del universo observable. Sin embargo, Capcom opina que una banda de dioses alienígenas ha descendido a la tierra, ha puesto patas arriba algunas pirámides y ha convertido nuestro planeta en un páramo baldío y polvoriento. Liderados por un ser supremo, Lord Bios, este grupo de deidades ha aniquilado toda oposición, y su intención es añadir nuestro desgraciado planeta a su colección. Por suerte, un par de fornidos marines con gafas de sol ha decidido plantar cara. Y han traído armas, armas muy grandes.

Forgotten Worlds (o *Lost Worlds* en su versión original japonesa) es un colorista shoot'em-up que comenzó su periplo lúdico como máquina recreativa en 1988. Fue el primer título lanzado bajo el hardware Capcom Play System (CPS-1), la misma plataforma de *Strider*, *Ghouls'N Ghosts* o *Street Fighter II*. Cabe destacar que comparte a muchos de los diseñadores que trabajaron en el anterior shooter con protagonismo de jet-packs *Side Arms* y, aunque nunca fue anunciado como secuela directa, es una clara evolución de ese juego. Mientras que *Side Arms* tenía un sistema que te permitía disparar hacia delante y hacia atrás, la versión arcade de *Forgotten Worlds* poseía una suerte de ruleta con botón de fuego integrado, llamada roll switch, que permitía a tu soldado disparar en múltiples direcciones con un radio de acción de 360º. Al mantener pulsado el botón de disparo lanzabas un flujo constante de balas, pero si lo pulsabas rápidamente en sucesión desatabas un poderoso ataque que eliminaba a los enemigos flojeras cercanos. Otra novedad respecto a *Side Arms* fue la tienda de Sylphie. Los enemigos abatidos dejaban en el éter monedas azules llamadas Zenny, que nuestros héroes podían recoger y gastar en una misteriosa tienda de armamento que aparecía en cada fase. Regentado por la bella y enigmática Sylphie, este establecimiento ofrecía todo tipo de ventajas para mercenarios que desafían a la gravedad; desde mejoras de salud y velocidad o chalecos protectores, hasta información de cómo destruir al jefazo de turno. Y lo más importante, la adquisición de un satélite; un poderoso dispositivo que orbita y protege a tu soldado en el combate y añade potencia de fuego extra. Una vez equipado puede ser rotado alrededor de tu marine, situándolo en la posición óptima para prevenir ataques frontales, traseros o verticales. También será útil para posicionarlo sobre los puntos débiles de los final bosses, aunque esto conllevará ciertos riesgos...

Los satélites ofrecen una gran variedad, incluyendo prácticos extras como ▶

PIXEL PERFECT

Tu oportunidad para admirar el brillante arte pixelado del sobresaliente shooter de Capcom



Soldado Azul anónimo

Fresa

Vaca

Sphinx

Soldado Samurái

Torreta Reptiliana

Soldado Reptiliano 3

Soldado Reptiliano 2

Soldado Egipcio

Soldado Reptiliano

Semidiós Egipcio

Giga Worm

Guerrero

Pequeña Torreta

Soldado Rojo anónimo

Sylphie

Yashichi

Cohete

Cabeza Pétrea

Spydrobot

Tienda

Nave

Nave Sidearm


» [Arcade] Las cabezas de piedra que brotan del escenario pueden destruir tu satélite, así que ten cuidado.


» [Arcade] Sylphie regenta una más que útil tienda a la que nos gusta llamar Mercenarios R Us.

misiles guiados, láseres, lanzallamas o napalm. Sin embargo solo puedes equipar un solo satélite y elegir el correcto para atravesar una fase complicada o derrotar a determinado jefazo puede ser crucial, sobre todo en los instantes finales del juego; por esta razón merece la pena conseguir todo el Zenny posible y así poder experimentar con todos los que se pueda. Pero utiliza el Zenny con moderación, algunos de los últimos satélites (Homing Laser o Balkan Cannon) pueden alcanzar precios prohibitivos si no has reservado algo de dinero. Una buena noticia, en el modo de dos jugadores si ambos soldados vuelan cerca uno del otro se apreciará un efecto relampagueante que aumentará la potencia de sus armas; el vuelo coordinado de ambos marines puede dar grandes ventajas en una lucha contra el jefazo de turno, por ejemplo. Comprar mejoras del arma o Aura Stone en la tienda también ayudará a convertir al dueto marine en una fuerza de la naturaleza.

Forgotten Worlds lideró la evolución, a nivel visual, de los shooters de Capcom gracias al excelente uso de la poderosa paleta de color del sistema CPS-1, a sus múltiples planos de scroll y a una espléndida colección de jefazos antológicos. Mención especial para Dust Dragon del nivel dos, el gigantesco God of War acorazado de la fase tres o Ymesketit, una fortaleza letal comandada por una recreación made in Capcom de Ra, el dios egipcio del sol. Los nueve escenarios del juego son tremendamente diversos, comenzando por los parajes de Dust World, habitados por Reptilianos, robots en forma de araña y gusanos gigantes, para después trasladarnos a tumbas egipcias, paisajes orientales y el duelo final con Lord Bios en su particular Torre de Babel. La última sección con scroll vertical nos deja un simpático guiño con enemigos y elementos de su seudoprecuela *Side Arms*. Además, durante el juego merece la pena fijarse y recoger algunos bonus tan especiales como el barril de *Pirate Ship Higemaru*, la vaca de *Gunsmoke* o la estrella/shuriken Yashichi.

Forgotten Worlds fue lo suficientemente popular como para generar varias y variadas versiones domésticas pero, por desgracia, los particulares controles de la recreativa fueron complicados de reproducir en los sistemas que solo utilizaban un botón del joystick. Las conversiones para ordenadores de 8 y 16 bits fueron publicadas por US Gold en Europa, incluyendo C64, Spectrum, Amiga, PC y Atari ST. Estos ports fueron programados por Arc Developments, una compañía fundada por ex empleados de Elite, y un desarrollador bien conocido por las espléndidas conversiones de *Ghosts'N Goblins, Space Harrier* o *Buggy Boy*. En las versiones de Arc los jugadores solo podían rotar su dirección de disparo presionando el botón y moviendo el joystick a izquierda o derecha, lo que ocasionaba bastantes problemas a la hora de apuntar. Estos ports cumplieron las expectativas a nivel técnico, pero eliminaron escenarios y no contaban con continues. Arc también se encargó de convertir otro mitos arcade como *Dragon Breed, Crackdown* o *R-Type II*.

Gracias a la disponibilidad de mayor número de botones en el pad, las versiones para consola de *Forgotten Worlds* mejoraban en jugabilidad, siendo la versión Sega Mega Drive/Genesis (programada por Capcom) un buen ejemplo de ello. Master System y PC Engine/TurboGrafx 16 Super CD-ROM tuvieron sus ports, siendo la versión de NEC Avenue la más auténtica pese a no contar con dos jugadores simultáneos. Las versiones de consola utilizaban los botones para rotar las direcciones de disparo en un sentido o en otro y, aunque el sistema no era perfecto, superaba con creces la experiencia con un solo botón de disparo. Hasta la llegada de *Capcom Classics Collection Vol 1* en 2005 para Xbox y PS2 los seguidores del mito de Capcom no pudieron disfrutar del grado de fidelidad de control del original, gracias a la opción de disparo con el stick analógico derecho. Si quieres revisitar *Forgotten Worlds* y limpiar el polvo de *Dust World*, nada mejor que dar un giro a tu vida.


» [Arcade] Al ascender la Torre de Babel seremos asediados por hostiles sprites de *Side Arms*.

SATÉLITES MORTALES

Missile
Dispara letales misiles guiados

All-Direction
Dispara ráfagas en todas direcciones

Laser
Dispara un destructive rayo láser

Bound
Dispara balas que rebotan

V-Cannon
Dispara chorros dobles de balas

Balkan Cannon
Dispara balas a gran velocidad

Burner
Un lanzallamas portátil

Wide
Dispara amplias ondas de muerte

Homing Laser
El laser guiado definitivo

SEIS ALTERNATIVAS CLÁSICAS DE CPS-1

Los fieles seguidores de Capcom sabrán que el sistema CPS-1 fue el alma tecnológica que dio vida a Strider y Street Fighter II. Aquí os presentamos otros títulos emblemáticos del célebre hardware.



Three Wonders 1991
La espléndida recopilación arcade *Three Wonders* propone tres ofertas irrechazables: un clon de *Pengo, Don't Pull*, el shooter horizontal *Chariot* y el brillante plataformas con scroll *Midnight Wanderers*. Los dos últimos son auténticas obras pictóricas, con un estilo visual steampunk/Julio Verne muy marcado y jefazos antológicos.



Carrier Air Wing 1990
Una especie de secuela de *U.N. Squadron* pero sin la licencia del anime. *Carrier Air Wing* es un shooter horizontal tremedamente divertido con enormes cantidades de artillería pesada por volar en pequeños pedacitos. El armamento puede ser potenciado en una tienda regentada por el hermano gemelo de Sean Connery.



Warriors Of Fate 1992
Este exótico beat'em-up de scroll lateral, basado en el manga japonés *Tenchi Wo Kurau*, fue la secuela de otro título de Capcom de temática oriental, *Dynasty Wars*. Ambientado en el período de los Tres Reinos de China, es un magnífico brawler que, al igual que *Three Wonders*, fue versionado a PlayStation y Saturn solamente en Japón.



Cadillacs And Dinosaurs 1993
Inspirado por una alternativa serie de cómics basados en los 50, *Cadillacs And Dinosaurs* es en esencia un *Final Fight* con bestias prehistóricas y coches clásicos. Una auténtica pieza de culto para los coleccionistas de recreativas, aunque no debe ser confundido con el juego de Sega CD, que era un shoot'em-up FMV sobre raíles.



Nemo 1990
Era su mejor momento, Capcom estaba creando algunas de las recreativas más bellas gracias al poder de su hardware CPS. *Nemo* es el ejemplo perfecto de ello. Basado en el anime de 1989 *Little Nemo*, es un beat'em-up ambientado en un mundo de ensueño infestado por juguetes que enloquece progresivamente.



Willow 1989
Con licencia de la popular película guionizada por George Lucas, *Willow* era una aventura de plataformas donde el jugador controlaba a Willow o a Madmartigan a través de seis niveles. Efectivamente, es un *Ghouls'N Ghosts* con toquecitos de RPG, tiendas y pequeñas piezas cinemáticas. Uno de los títulos para CPS-1 más difíciles de conseguir.

ENTREVISTA

TIM ROUND – PROGRAMADOR DE LA VERSIÓN ATARI ST



¿Cómo acabaste trabajando en la conversión de *Forgotten Worlds*?
Yo era uno de los primeros empleados de Arc y la compañía consiguió la licencia de US Gold. Cuando comenzamos, la sede estaba en casa de Paul Walker (director de Arc Developments) y tenía la recreativa en la cocina. Yo programaba en una de las habitaciones contiguas. En Elite había estado involucrado en proyectos de Spectrum y 68000, así que me dieron la versión de Atari ST; Chris Coupe que había programado un juego para C64 consiguió el port de Amiga. Desarrollábamos versiones diferentes que compartían gráficos pero exigían un código exclusivo.

¿Fue muy difícil emular los impresionantes gráficos del arcade en Amiga y Atari ST?
La versión de Amiga tenía dos planos de scroll pero solo ocho colores por cada plano, por eso era tan difícil para los grafistas hacer bien su trabajo, mientras que en Atari ST solo tenía un plano pero 16 colores, por eso en algunos momentos le superaba gráficamente. Los gráficos no se extrajeron de la ROM del arcade, en vez de eso implementamos un botón para pausar y sentábamos al grafista delante y ¡a currarse los gráficos! Para el resto de conversiones de recreativas de Arc nos las arreglamos para extraerlos de las ROMs.

¿Hubo algún problema en particular que recuerdes al codificar la versión Atari ST?
El ST no poseía rutinas hardware de scroll o control de sprites por lo que todo tuvo que hacerse mediante software con bloques de caracteres cambiantes. Te darás cuenta en el nivel de los árboles con la flor de cerezo, que aparece primero la mitad de un árbol seguido del resto. Esto era debido al número de bloques que el programa tenía que generar.

¿Cómo resolviste los patrones de ataque y el sistema de control del original?
Como no se podía utilizar el código del original, nos jugamos *Forgotten Worlds* hasta la saciedad y grabamos las partidas; así pudimos plasmar las oleadas de enemigos en cada conversión. El sistema de control de la recreativa era un gran problema. Tuvimos que reducir los frames de animación del personaje de 16 a 8 direcciones de disparo. Menos mal que teníamos barra de energía en vez de vidas, así los errores no resultaban tan letales...

CONVERSIONES DE FORGOTTEN WORLDS

Los héroes anónimos de color azul y rojo visitaron muchos sistemas



Spectrum

Probablemente las más fiel de todas las conversiones de 8 bits de Arc Developments. El port de Spectrum incluye los gigantescos sprites de personajes y enemigos del original y fondos muy bien recreados. Desgraciadamente solo cuenta con cuatro fases.



Commodore 64

Otra conversión de gran factura técnica. El port de C64 es muy bello, pero al igual que las otras versiones de ordenador, el sistema de control mediante un solo botón es frustrante, y además hacía gala de la multicarga cuando eras fulminado...



Amstrad CPC

La versión Amstrad ocupa una posición intermedia entre la fidelidad de Spectrum y la vertiente más rápida y colorista de C64. Hemos detectado un simpático error, si colocas a tu personaje en la zona inferior izquierda, en la fase tres, serás invulnerable.



Amiga

No hay muchas diferencias entre las versiones de 16 bits de Arc Developments, pero la entrega de Amiga cuenta con mejor apartado audio, incluyendo voces digitalizadas para las escenas entre fases y una interpretación muy atmosférica de la B.S.O.



Atari ST

No cuenta con el segundo plano de scroll ni con las voces, pero el port de ST tiene mejor gama de colores que en Amiga. Como resultado de ello los escenarios y jefazos como Dust Dragon o God Of War son realmente majestuosos.



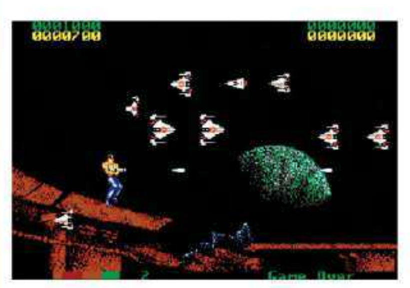
Mega Drive

Este fue el primer juego de Capcom "reprogramado" para Mega Drive, y pese a no ser totalmente fiel al arcade es una versión realmente impresionante. Sin duda la entrega idónea para disfrutar de la experiencia para dos jugadores simultáneos.



Master System

La versión Master System es una criatura indomable. Es como una versión reducida y simplificada de la entrega para Mega Drive. Sustituye uno de los niveles egipcios en favor de un escenario submarino que culmina con un jefazo cangrejo decepcionante.



PC DOS

La entrega para PC apareció dos años después del lanzamiento de los ports de Arc y la versión Mega Drive. Así que para cuando estuvo listo ya estaba algo pasado de moda. Como es de imaginar, el apartado gráfico no era tan atractivo como en Amiga o ST.



PC Engine/ TurboGrafx 16

Aunque carece de opción para dos jugadores simultáneos, es la conversión más fidedigna de todas, incluyendo cada fase del arcade original. Cuenta además con una espléndida banda sonora en CD con poderosos riffs de guitarra en vez de las melodías clásicas.



Xbox, PS2 y PSP

Forgotten Worlds estaba incluido en *Capcom Classics Collection Vol 1* y *Remix* en PSP, junto a otras maravillas como *Final Fight*, *1942* y *Ghosts'N Goblins*. Es una emulación directa del arcade que permitía control y disparo con los dos sticks analógicos.



JEFAZOS

Los numerosos dioses de Forgotten Worlds y cómo derrotarlos



Tutankamen

Bajo este sarcófago y los vendajes se oculta un monstruo horrible, y no estamos hablando de la película *El Regreso de la Momia*. Tutankamen es otro nivel vertical con jefazo y, teniendo en cuenta su movilidad, tendrás que prepararte para un duelo frenético. Solo podrás atacar cuando muestre su cara, tras lo cual abrirá su ataúd y mostrará un tronco encefálico momificado al que disparar.

Cómo derrotarlo:

Tutankamen es bastante impredecible por lo que aconsejamos movernos en círculo a su alrededor manteniendo las distancias y apuntando a la cabeza del sarcófago. Tendrás que machacar su tronco encefálico varias veces para enviarle con Anubis.



Paramecium

Siendo un Dios, este no ha llegado muy lejos en la escala evolutiva y, como era de esperar, es el jefazo más simple y facilón de todo el juego. Al destruirle serás testigo de una secuencia que encierra una de las frases más inolvidables en la historia de los shoot'em-up; el soldado anónimo exclama: "You cannot stop me with Paramecium alone". Y tiene razón..

Cómo derrotarlo:

El anillo flotante de chatarra que gira alrededor de Paramecium no supondrá ninguna amenaza seria. Permanece atrás y sitúa el satélite delante para bloquear sus disparos. Dispara a su boca hasta que explote.

Ymesketit

Este casi impronunciable jefazo se asemeja a la reencarnación del dios del sol Ra en su carro celestial, y es el primer jefe final realmente difícil del juego. El problema principal con Ymesketit es que no te deja demasaido espacio para moverte, generando torretas y otros peligros, y será solo vunerable por un breve periodo de tiempo, cuando cambia de estrategia.

Cómo derrotarlo:

Las balas que rebotan del satélite Bound son muy útiles contra este jefazo para hacer frente a las torrretas y a las estalactitas doradas. Evita la zona inferior ya que te arrastrará hacia ella y dispara a su estilizada cabeza.



Dust Dragon

Posiblemente el final boss más famoso de *Forgotten Worlds*. Este dragón de bronce excelentemente animado puede intimidar en las primeras partidas ya que te ataca desde todas las direcciones con la cola, las garras, púas corporales y poderosas llamaradas. Su punto débil es un órgano vital en el bajo vientre, colócate cerca de él y acribíllale sin parar.

Cómo derrotarlo:

Permanece en el centro de la pantalla para evitar el barrido de su cola y dispara a su estómago para exponer el corazón. Si estás equipado con napalm lo tostarás en pocos segundos. El disparo del satélite All-Direction es tu otra gran opción.







Lord Bios

Lord Bios habita en la última planta de la sombría Torre de Babel y toma la forma de una entidad alada equipada con láser de alta tecnología. De hecho, te enviará al otro mundo rápidamente con sus mortales haces de luz azul si te sitúas demasiado cerca de sus bajos, por lo que resulta muy útil atacarle en ángulo. Por suerte sus ataques láser guiados pueden ser destruidos.

Cómo derrotarlo:

Bios solo es vulnerable cuando su punto débil, un rostro demoniaco, aparece en su vientre. Si has recogido suficiente Zenny para el Homing Laser o el Aura Stone cómpralos sin dudar. ¿Otros consejos? Disparar y rezar...



Iceman

Esta criatura flotante de mirada incierta parece tener serios problemas a la hora de enfrentarse a dos curtidos marines en camiseta. Con ciertas reminiscencias a un jubilado de *Gradius*, Iceman es presa fácil, sobre todo porque en este punto del juego tu arsenal será poderoso. Simplemente evita sus fragmentos de hielo y disfruta de la victoria.

Cómo derrotarlo:

Tal y como Sylphie te dijo, los lásers no afectan a Iceman. De hecho cualquier otra cosa vale, porque después de Paramecium es el jefazo más fácil de despachar. Dispara continuamente hasta que se convierta en H_2O.

2
NIVEL DE DIFICULTAD

Laidin & Whodin

Se comenta que estos mocetones son los dioses del viento y el rayo, pero para ser honestos parecen auténticos descartes de *Street Fighter*. El único aspecto a tener realmente en cuenta es su doble movimiento drop-kick, cuando la pareja se propulsa a las alturas e intenta aterrizar en tu cara. Entrena con tu armamento en sus torsos y pronto serán historia.

Cómo derrotarlos:

Mientras permaneces en la parte superior de la pantalla para esquivar sus ataques y patadas voladoras, deberías ser capaz de acabar con uno de ellos rápidamente. Llegados a ese punto, su doppelganger no debería tardar en caer.

4
NIVEL DE DIFICULTAD

Sphinx

Después de los rigores del combate contra Ymesketit, enfrentarse a Sphinx es pan comido. Sphinx ataca de dos maneras, primero separando su cabeza y flotando por toda la pantalla disparando su particular láser. Una vez que ha sido destruida, un gusano segmentado al más puro estilo *R-Type* emergerá del cuerpo de la esfinge y te perseguirá. Pero es muy lento, así que será fácil evitarlo.

Cómo derrotarlo:

Dispara constantemente a su dorado y esférico punto débil mientras evitas ser triturado o atrapado por sus segmentos. La estrategia más sencilla es permanecer frente a su cabeza y apuntar a su cuello, así será incapaz de alcanzarte.



God Of War

Atención... una poderosa deidad de tres pantallas de alto se está aproximando a toda velocidad... El primer jefazo que protagoniza un nivel de scroll vertical, God of War es enorme, y presumiblemente sus bíceps también, ya que va a intentar acabar con tu existencia a golpe de puño. Pero no es tan inexpugnable como parece y su armadura posee muchos puntos débiles...

Cómo derrotarlo:

Lásers y armas de fuego funcionan bien con este asnazo. Centrarte en los hombros debe ser tu prioridad, ya que al destruirlos cesarán sus ataques con los puños. Después, abrásale las fauces. Otro dios menos, ya solo quedan seis...

4
NIVEL DE DIFICULTAD



COMMANDER KEEN

En 1990, un pequeño grupo de desarrolladores de Texas lanzó el primer plataformas con scroll lateral fluido de PC. RetroGamer habla con Tom Hall y John Romero sobre la respuesta en DOS a Mario y Mega Man



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ID SOFTWARE

» **DESARROLLADORES:** TOM HALL, JOHN ROMERO

» **LANZAMIENTO:** 1990

» **PLATAFORMA:** PC

» **GÉNERO:** PLATAFORMAS EN SCROLL LATERAL



En los años Ochenta, el catálogo de juegos del PC se componía fundamentalmente de aventuras de refresco macarrónico, RPGs de texto y ports terribles de arcades Ya en los Noventa, sin embargo, hubo un ascenso importante en el rendimiento de los juegos, con *Wing Commander* llevándo el hardware a sus límites y Lucas Arts petándolo en el género de aventuras con *The Secret Of Monkey Island.* Sin embargo, en cuanto a funciones gráficas – el scroll lateral, más concretamente –, el PC seguía estando por detrás del hardware dedicado de la NES o la Master System, que venían ofreciéndolo desde hace años. Esto cambió cuando un equipo de desconocidos descubrió un truco de hardware que tendría un impacto colosal en el PC. Fue el comienzo de muchas de las innovaciones de un grupo que luego daría al mundo nombres como *Wolfenstein 3D, Doom* y *Quake.*

Pero retrocedamos primero a cuando un joven Tom Hallo se topó con la máquina que le pondría en el camino de su revolucionaria idea, *Commander Keen*, una década después. "Mi familia compró un Apple II+ el 9 de junio de 1980, cuando tenía 15 años", rememora Tom, que ahora es vicepresidente creativo y co-director de PlayFirst. "Jugué con él todo el verano y empecé a hacer pequeños juegos. También hacía minipelículas en Super 8 por entonces, y mis juegos eran de calidad si los comparaba con lo que se hacía por entonces, así que me dice, 'hey, yo puedo hacer esto...'"

Tras unos años programando y estudiando, Tom se sacó una licenciatura en Ciencias de la Computación en la Universidad de Wisconsin-Madison. Mientras buscaba trabajo, visitó IBM y Gould, poco seguro de que pudiera vivir de hacer juegos.

"Mis visitas no fueron mal," Tom nos cuenta, "pero en todas me preguntaron al final de las entrevista, 'Nos gusta tu currículum, nos gustas tú, ¿pero es esto lo que quieres hacer de verdad?' Y siempre pensaba, 'no, esto me aburre.' Así que pese a echar bastantes currículums, me rechazaron en todas partes".

Tom no se dio por vencido y esperó unos pocos meses antes de echar el CV en otras compañías, una de las cuales le contestó con una jugosa oferta de una operación llamada Softdisk establecida en Shreveport, Louisiana.

"Estaban algo metidos en juegos", dice Tom, "en tanto que era una revista mensual de colecciones de software, o magazettes, ¡pero era un trabajo! Así que mi padre y yo volamos allí, compré un coche lamentable y me puse a trabajar. Era septiembre de 1987. Trabajé allí durante un año o así. La paga era horrible, pero aprendías rápido a hacer toda clase de cosas: juegos, utilidades, apps y todo eso".

Un fortuito giro de los acontecimientos llegó cuando Uptime, una competidora, quebró y Softdisk fichó a algunos de sus empleados – incluyendo un tal John Romero. Por entonces, Softdisk también tenía un gran programador llamado John Carmack que les hacía contenido. "Recuerdo haber dicho, 'Ey, deberíamos contratar a ese chico'," dice Tom, "¡y luego lo hicimos!".

Pese a que no estaba trabajando directamente en juegos, Tom se hizo buen amigo de Carmack y de Romero debido a su pasión conjunta por ellos y por su trasfondo similar de neófitos del Apple II, pese a que ahora sus vidas profesionales ahora dependían principalmente de DOS.

"La razón por la que usábamos PC", dice Tom, "es porque Romero quería aprender sobre PC. Y eso hizo, así salía luego un diskete de juegos mensual. Tuvimos una sesión para elegir nombres y se llamó *Gamer's Edge*, creo. Estreché lazos con Romero y Carmack por nuestro amor compartido por Apple II, y me colaba por las noches para hacer niveles o lo que fuera con ellos, era un proyecto divertido. Llegaron a pedir que fuera el editor del proyecto, pero Softdisk se negó".

Mientras trabajaba en su primer juego, Romero dio a Carmack un libro escrito por Michael Abrash llamado *Power Graphics*



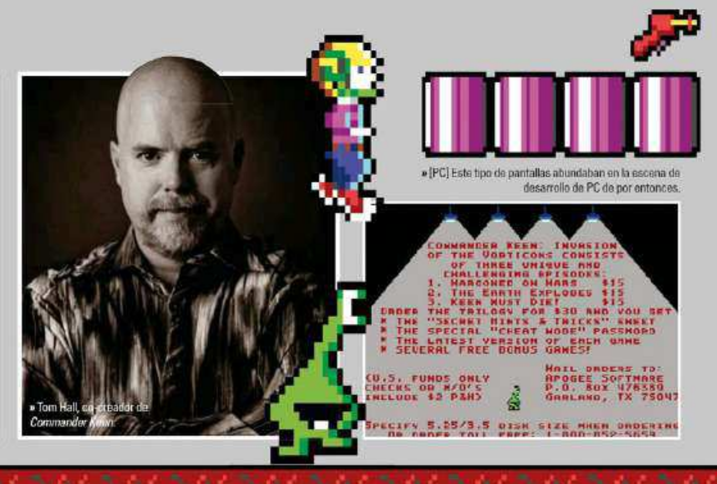
» [PC] Que no te engañe su buena cara...



» [PC] Ciertas mecánicas de id, como las tarjetas, comenzaron aquí.

» [PC] El mapa del mundo permitía una aproximación no lineal a las pantallas.





» Tom Hall, co-creador de *Commander Keen*.

» [PC] Este tipo de pantallas abundaban en la escena de desarrollo de PC de por entonces.

» [PC] Había libros de filosofía desperdigados por las fases, ¿pero a qué puñetas hacían referencia?



» [PC] No olvidemos ni por un momento que el héroe que debe salvar la tierra necesita, sí o sí, su osito de peluche.



Programming. "Ese libro básicamente enseñaba todo sobre controladores gráficos de PC de la época," explica Romero, "Así que John empezó a leer todas sus partes duras, como la de los registros de directorios CRTC y los registros rotatorios, algo que ni dios haría normalmente. Así que empezó a escribir un motor que usara el controlador CRTC… ¡*inmediatamente* empezó a hacerlo para el hardware!"

"Llegué incluso a proponerle cosas absurdamente difíciles entre risas para motivarle," añade Tom, "del tipo: 'Bueno, esto está bien, si no crees que puedas hacerlo mejor…' y entonces levantaba una ceja y se sacaba de la manga un código alucinante y mágico. En cuanto a personalidad, era un colega super nerd. Se leía un manual de 386 en una silla plegable en una piscina de Shreveport! También un poquito como el tipo de *La Red Social*."

El talento para la programación de Carmack y su profundo conocimiento de las posibilidades del hardware junto con la visión de construir mejores y mayores plataformas demostraron ser una mezcla explosiva. .

"Estábamos haciendo el idiota tras una jornada de trabajo," recuerda Tom, "y Carmack consiguió correr el motor de *Dangerous Dave*. Dave saltaba por una fase con scroll fluido en los laterales. Era solo una demo, pero una demo de scroll fluido, algo que nunca se había conseguido en PC antes".

No nos equivoquemos: el scroll lateral fluido había aparecido en PC antes, en diferentes calidades, pero nunca tan fluido. La mejor reproducción del scroll antes de *Commander Keen* la había conseguido *The Adventures Of Captain Comic*, por Michael Denio, que también usó el software de la EGA para simular lo que hacían las consolas. ▶

"Estreché lazos con Romero y Carmack por compartir un amor por Apple II"

Tom Hall



HISTORIA DE COMMANDER KEEN

Commander Keen tuvo un prototipo llamado Dangerous Dave In Copyright Infringement, que aún se puede descargar de la web oficial de John Romero, planetromero.com. Es muy primitivo, pero en su día fue una revolución del PC y la evolución del producto que ocupa estas páginas es clara.



10 MOMENTAZOS

Las claves de Commander Keen

PARTES PERDIDAS

■ Un objetivo claro que añadía algo a la fórmula 'llega del principio a la meta'. Había múltiples partes perdidas que había que recuperar para reparar la nave que permitía una aproximación no lineal a los niveles.



EL SALTADOR

■ Un extra fundamental que se convirtió en uno de los símbolos de *Commander Keen*, así como un 'homenaje' a Tío Gilito de *Ducktales*. Hall niega cualquier inspiración en ello, sin embargo.



TOTUM REVOLUTUM

■ La pantalla del juego siempre estaba llena de múltiples enemigos, objetos y partes del entorno, algo que los jugadores de PC observaron al principio con incredulidad al ser algo tan propio de las consolas.



EL MAPA

■ La paleta de colores que ofrecían las tarjetas EGA encajaban muy bien con ese paisaje marciano vacío de vida. El mapa también servía para volver a viejos escenarios y tener un sentido de progresión.



SOBRE HIELO

■ Deslizarse en el hielo añadía una nueva dimensión y un desafío extra. A veces, utilizar el saltador era lo mejor: nadie quiere perder el control y acabar en la boca de un alien que parece un moco verde descompuesto.





MÁS JOYAS DE ID

RAGE
PLATAFORM.: VARIOS
AÑO: 2011

QUAKE
PLATAFORM.: VARIOS
AÑO: 1996



DOOM (PANTALLA)
PLATAFORM.: VARIOS
AÑO: 1993

▶ "*Captain Comic* se lanzó en 1988," explica John, "años antes de *Commander Keen*, pero lo que tenéis que recordad es que la pantalla avanzaba de 8 en 8 píxeles. No era fluido. Quiero decir, era algo increíble, pero no similar a lo que hacía la NES porque eso era muy difícil. Con *Commander Keen*, pensábamos 'esto es de lo que estoy hablando'! *Captain Comic* era un proto-*Mario* de PC, y *Keen* era el refinamiento de todo eso".

La solución era un truco de scroll basado en el hardware de la tarejta EGA que usaba su buffer para lo que Carmack llamó 'refresco adaptativo de columnas'. En resumen, la técnica implicaba usar un área fuera para guardar gráficos que se usarían en el scroll píxel por píxel en lugar de redibujando la escena completa cada vez que se movía el jugador. "Era fantástico, por supuesto", dice Tom, "pero más importante era que nadie había hecho aún el truco. Hasta entonces, Carmack era tan solo un gran programdor, uno de los mejores. Pero esto era algo nuevo. Me lo mostró y dije '¡magnífico!'. Luego eché un vistazo a la NES con la demo de *Super Mario 3* en pantalla. Sonreí y dije: '¿Y si hacemos el primer nivel de *Super Mario 3... esta noche*?' Carmack sonrió y dijo, '¡sí!' y lo hicimos".

> **"Hice una carátula para el juego, 'Dangerous Dave In… Copyright Infringement'"**
> Tom Hall

Tom se movió por el nivel, lo pausaba cada pocos pasos para copiar gráficos y dibujar goombas y koopas. Cuando todo esto estaba hecho, los construía en un editor TED creado por Romero, compartiendo la información con Carmack. "Estaba haciendo que Dave colisionara con las cosas", recuerda Tom, "haciendo que golpeara los bloques de monedas, y yo hice una carátula para el juego, 'Dangerous Dave in... Copyright Infringement!' con un juez de Nintendo a punto de mandarnos a la cárcel."

La pareja acabó el nivel a las 3:30 de la mañana, lo copiaron en un disquete y lo dejaron sobre el escritorio de Romero. "Cuando llegamos al día siguiente, los dos estábamos sonriendo, pero Romero cerró la puerta y nos dijo: 'He estado jugando esto todo el día. Nos estamos yendo *ya* de aquí'".

Seguro de que estaban en posesión de algo grande, el equipo compartió la demo con sus superiores de Softdisk, uno de ellos – Jay Wilbur – incluso se la llevó a Nintendo. Pese a que les impresionó, Nintendo no lo compró. *Mario* se iba a quedar en consolas, y así, la opción de trabajar para la Gran N se esfumó. Igualmente, Softdisk no compartía el entusiasmo de John y Tom. Con las gráficas CGA aún en lo alto, la dirección de la empresa sentía que, como era necesaria una tarjeta EGA, el proyecto quedaba muy lejos de su base de usuarios.

No solo no querían aprovechar el motor, sino que prohibieron al equipo que siguieran trabajando en él. Por supuesto, ellos sabían lo que significaba exactamente el descubrimiento de Carmack y no iban a abandonarlo por algo tan trivial como un edicto de sus jefes. Siguieron trabajando por la noche una vez sus responsabilidades habían acabado, determinados a forjar un juego que pudieran lanzar al margen de Softdisk.

"Se nos ocurrió una idea para *Commander Keen*," recuerda Romero, "y John Carmack dijo '¿por qué no lo hacemos sobre un niño genio que salva la galaxia?' y Tom adoró la idea, inmediatamente dijimos 'sí' y nos pusimos a escribir. Así es como funcionábamos entonces. De algún modo, Carmack decía algo que era lo que Tom adoraba como diseñador de juegos, 100%

TOM HALL ECHA LA VISTA ATRÁS

"Adoro cómo terminaron saliendo las cosas. Los personajes graciosos, los entornos pirados, el Alfabeto Galáctico Estándar (Notch pidió permiso para incluirlo en *Minecraft*, menudo honorazo)... Hay algunos niveles que te hacen retroceder sobre tus pasos y algunos enemigos que solo aparecen una vez, pero hay mucha diversión en el conjunto. ¡Ojalá hubiera participado en *Keen* 7, 8 y 9 para cerrar la última de las trilogías!





» [PC] Los mensajes pregrabados que saltaban en pantalla avisaban al jugador de acontecimientos que estaban por llegar.

LA CIUDAD Y EL MENSAJE OCULTOS

■ Este extraño mensaje oculto es uno de los easter eggs más famosos de *Commander Keen*, pues daba acceso a un nivel de bonus extra que era una ciudad oculta.



JEFE FINAL

■ La solución para vencer al último jefe Vorticon y para reclamar el combustible Everclear no residía en atacarlo directamente, sino en pensar y en dejar que la gravedad hiciera su trabajo...



EL INVENTARIO

■ El fin del juego se va evidenciando a medida que el inventario se llena, sobre todo cuando solo queda un hueco por rellenar. Y gracias al cielo que id decidió incluir la opción de poder guardar las partidas...

EL DESENLACE

■ De vuelta a casa, como un buen niño, la aventura de Billy acaba con sus padres dándole las buenas noches... pero no sin antes avisar de lo que está por venir. id tenía preparadas bastantes más ideas.

UN AVANCE

■ Las pantallas de preview daban al jugador una breve idea de lo que podrían esperar si pagaban por los demás capítulos del juego, con mejores fondos, nuevos enemigos y un aire más de juego acabado.



lo que le gustaba. Así que todos nos entendíamos muy bien juntos".

"El niño-genio fue parte de lo que se me ocurrió," explica Tom, "Dije: 'puedo con lo que sea, sci-fi, fantasía. ¿Algo que os guste a vosotros?' Recuerdo claramente que Carmack dijo '¿Por qué no lo hacemos sobre un niño genio que salva la galaxia?' y corría escribir el primer párrafo de lo que se ve en el juego: 'Commander Keen – Defender of Earth!' Volví a los 15 minutos y se lo leí en la voz de Walter Winchel, el presentador de noticias... y estaba hecho. Carmack aplaudió. ¡Eso era!".

Consiguieron mejorar el aspecto del juego con ayuda de Adrian Carmack (no es familia de John) y no tenían quien se lo publicara mientras lo programaban. Eso cambiaría cuando Scott Miller, por entonces, la cabeza de Apogee, contactara con Romero porque se moría de ganas de ver lo que estaban programando y distribuyendo como shareware. Cuando vio la demo de *Super Mario Bros 3*, estaba convencido y les mandó un cheque de 2,000 dólares para financiarles.

"Durante lo siguientes tres meses", dice John, "Miller nos mandaba 100 dólares cada semana para pizza porque nos pasábamos los fines de semana trabajando. Incluso trabajando en los juegos de *Gamer's Edge* de Softdisk, a las siete en punto paraban de trabajar en ello, cambiaban de puestos y se ponían con *Commander Keen*!"

Acabaron y publicaron *Commander Keen* en diciembre de 1990, y fue inmediatamente considerado un éxito de crítica y ventas, tal como el equipo esperaba y como Scott Miller sabía. "En el primer mes, el juego hizo unos 22.000 dólares en beneficios", dice John, "y sabíamos que era un juego alucinante. No había nada así en PC. Y las ventas siguieron subiendo y subiendo."

El juego fue el primer capítulo de una serie que hoy en día es recordada con cariño por haber hecho el salto entre los juegos de acción de PC de la época. Y pese a que los controles eran mucho peores en teclado que en el mando de una consola, los peceros lo adoraban como un icono suyo. Aún mantiene una buena base de fans que incluye modders, pequeños cineastas, y hasta su Alfabeto Galáctico Estándar apareció en *Minecraft*.

"Que tantos fans abrazaran *Keen* durante tantos años es algo conmovedor," dice Tom, "Fue el comienzo de una vida de desarrollo independiente real. Nos permitió dejar nuestros trabajos de día para hacer juegos a jornada completa – los juegos que queríamos hacer. Ese era, y aún es, un sueño". ✱



» [PC] El diseño de los últimos niveles era un desafío para cualquier completista.

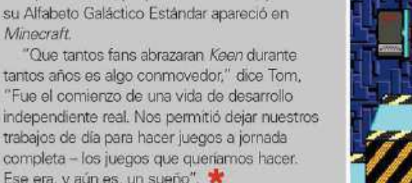


» [PC] ¿El hielo resbala? Pues pega brincos con tu saltador, muchacho.











» [PC] *Invasion Of The Vorticons* quizá no tuviera toda la gracia de juegos posteriores (este es el quinto), pero su linaje está claro.


PC Engine
HuCARD

La Evolución de PC Engine

La pequeña pero potente maravilla blanca de NEC está a punto de cumplir 27 años de vida. RetroGamer rinde honores a las tres piezas de hardware que elevaron el nombre de PC Engine a la categoría de mito.

A pesar de sufrir una distribución paupérrima fuera de Japón, PC Engine dejó huella no sólo en su pais natal, sino en muchos usuarios occidentales, que siguen teniéndola en lo alto de un pedestal. Su debut en EE.UU., donde se rebautizaría como TurboGrafx-16, fue un completo desastre hasta el punto de que NEC desistió de lanzarla de manera oficial en Europa, dejando su distribución en manos de terceros (como sucedió en España). En Occidente la consola se vió atrapada en medio de la encarnizada rivalidad entre SNES y MD, y la torpeza de NEC acabó por dinamitar cualquier esperanza de éxito. Pero en Japón las cosas fueron muy distintas. Lanzada en 1987, durante el periodo de dominio de Famicom, la PC Engine supuso un enorme salto tecnológico, utilizando el increíble hardware creado por Hudson Soft para ofrecer gráficos muy cercanos a lo que se podía ver en los salones recreativos de la época.

Aunque nunca llegó a poner en peligro la supremacia de Nintendo, PC Engine se mantuvo en plena forma hasta bien entrados los 90, incluso tras el lanzamiento de la Mega Drive. La popularidad de la consola de NEC y la calidad de sus conversiones de recreativas atrajo la atención de los jugadores occidentales, dando el pistoletazo de salida a un mercado paralelo de importación que continuaría a lo largo de las décadas siguientes.

Aunque la política de rediseñar el mismo hardware parezca algo actual, destinado a revitalizar el parque de consolas dentro de una misma generación (distintas versiones de PS2 o PS3, por ejemplo), NEC ya era una maestra en esas lides 25 años atrás. Desde 1987 hasta 1994 se produjeron 12 variaciones del hardware de PC-E, con NEC convertida en el primer fabricante japonés en explotar las capacidades del CD-ROM para consola, tras el lanzamiento en 1988 del PC Engine CD-ROM². Aunque posiblemente la maniobra más impresionate de NEC fue la decisión de comprimir el hardware de su consola hasta convertirla en una portátil, bajo el nombre de PC Engine GT. Al contrario que sus rivales, Game Boy y Game Gear, GT era capaz de utilizar el mismo software que su hermana de sobremesa. Para un coleccionista, recopilar todas las variantes del hardware de PC-E puede convertirse en una tarea tan gloriosa como demencialmente cara.

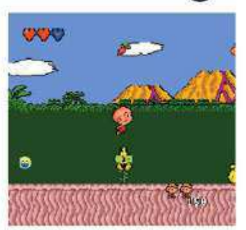
Si el ascenso de NEC en el mercado de los videojuegos fue inesperado, su caída en desgracia fue igual de sorprendente. La compañía fracasó al dar el salto a la era de los 32-bit, centrándose demasiado en las posibilidades FMV de su nueva máquina, PC-FX. Tecnológicamente desfasada, en comparación a sus rivales, Saturn y PlayStation, PC-FX fue un desastre absoluto, hundiendo cualquier posibilidad de competir con Sega, Sony y Nintendo. Tras dar por finalizada su fructífera relación con Hudson Soft, NEC regresó en silencio a su negocio de electrónica de consumo e informática. Pero aunque NEC abandonara el campo del entretenimiento electrónico y Hudson Soft dejara de existir (acabó engullida por el gigante Konami), el legado de la colaboración entre ambas vivirá para siempre, bajo la forma de una consola mítica y un amplia catálogo de videojuegos inolvidables.



» [PC Engine] *Moto Roader* es un arcade de conducción bastante divertido

PC Engine

El origen de la maravilla en miniatura de NEC comienza aquí



» [PC Engine] *PC Genjin* fue la respuesta de NEC a Nintendo y sus juegos de Mario.

Para hacerse una idea del enorme impacto que tuvo el lanzamiento de PC Engine, sólo hay que echar un vistazo a cómo era el mercado japonés en 1987. El dominio de Nintendo era incontestable, hasta el punto de tener bien agarrados a todos los third parties con leoninos contratos que les impedían desarrollar juegos para sus competidoras. La Sega Mark III (que sería comercializada posteriormente bajo el nombre de Master System), apenas suponía una amenaza, a pesar del poderío de Sega en el campo de las máquinas recreativas. En lo que respectaba a los jugadores japoneses, no existía nada mas allá de la Famicom de Nintendo.

Pero ni siquiera este correoso panorama detuvo las ambiciones de NEC y su socia, Hudson Soft, a la hora de crear una nueva consola. Su unión fue fruto de dos factores; NEC no era ajena al éxito de Nintendo, y quería su trozo del pastel, mientras que Hudson Soft había desarrollado su propio hardware, bautizado como HuC6280, pero carecía de los medios para fabricarlo en serie y convertirlo en una consola de videojuegos. Las dos compañías acabaron poniéndose de acuerdo, y la icónica PC Engine de color blanco aterrizó en las tiendas japonesas el 30 de octubre de 1987.

La PC Engine blanca, una de las piezas de hardware más atractivas de todos los tiempos, es impresionante incluso para los estándares actuales. Con unas dimensiones de 14 cm × 14 cm × 3.8 cm, sigue estando reconocida como la consola de videojuegos más pequeña de la historia. Bajo aquella hermosa carcasa blanca se escondía una bestia capaz de dejar en ridículo a la Famicom; incorporaba un hardware de gráficos de 16-bit, con capacidad para mostrar 256 colores simultáneos en pantalla y un chip de sonido de seis canales. Los juegos, por su parte, se comercializaron en cartuchos del tamaño de tarjetas de crédito, conocidos en Japón como HuCards y rebautizados como TurboChips cuando dieron el salto a Estados Unidos.

Sin embargo, tener un hardware superior no era suficiente. NEC necesitaba además un buen catálogo de lanzamientos para vender su consola, y debido al ya mencionado acuerdo de Nintendo con los third parties nipones, la cosa no pintaba nada fácil. Inicialmente, Hudson Soft firmó los mejores lanzamientos, pero pronto otros gigantes japoneses, como Namco, Taito o Konami, rompieron el acuerdo con Nintendo y empezaron a comercializar títulos para PC-E, mientras que otras compañías, como Capcom y Sega, licenciaron sus coin-op a NEC para que fuera ella la encargara de adaptarlas a la consola blanca. Esto dió como resultado un repertorio de ports recreativos absolutamente alucinante; las versiones PC Engine de *R-Type, Rainbow Islands, Outrun, Space Harrier, Splatterhouse, Gradius* y *1943* dejaron sin palabras a los japoneses, haciendo que el software de Famicom pareciera una reliquia en comparación.

NEC no tardó demasiado en producir nuevos modelos de su consola, como la PC Engine CoreGrafx y la PC Engine Shuttle, ambas comercializadas en 1989. Ese mismo año la compañía cometió su primer gran error, con el lanzamiento de la impresionante, pero comercialmente fallida, SuperGrafx, en un intento por crear una consola más potente, capaz de competir con la Mega Drive que Sega había lanzado en Japón un año antes. SuperGrafx era, en esencia, una PC Engine con un chip de vídeo adicional y cuatro veces más RAM. Era totalmente compatible con el catálogo de PC-E, pero sólo llegaría a ver cinco títulos diseñados en exclusiva para ella (un sexto, *Darius Plus*, era un lanzamiento de PC-E que incorporaba mejoras si introducíamos la Hu-Card

Maestros de PC Engine Pack-In-Video

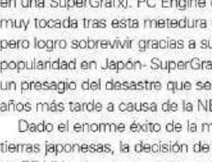
■ Este poco conocido desarrollador japonés publicó un montón de títulos para PC Engine, incluyendo adaptaciones de cine y TV como *Die Hard* y *Knight Rider Special*, además de editar cartuchos para Famicom y MSX. Sabemos poco sobre la historia de esta compañía, dado que se dedicó mayoritariamente a produciones muy enfocadas al público japonés, y pocas de ellas llegaron a Occidente. Pack-In-Video dejó de existir como tal tras fusionarse con Victor Entertainment (una subsidiaria de JVC) en 1996.

» El padre de los Daft Punk protagonizaba este chiflado anuncio de PC Engine.



» NEC lanzó un buen número de versiones de su hardware. Aunque como la blanca, ninguna.

El correoso panorama no detuvo las ambiciones de NEC y su socia, Hudson





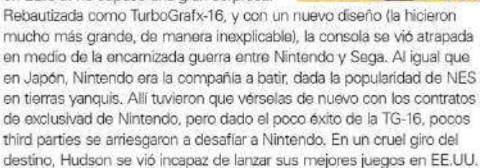
» PC Engine Fan fue una revista muy popular entre usuarios de PC-E.



en una SuperGrafx). PC Engine quedó muy tocada tras esta metedura de pata, pero logro sobrevivir gracias a su enorme popularidad en Japón- SuperGrafx sería un presagio del desastre que se avecinaría años más tarde a causa de la NEC-FX.

Dado el enorme éxito de la máquina en tierras japonesas, la decisión de distribuirla en EE.UU. no supuso una gran sorpresa. Rebautizada como TurboGrafx-16, y con un nuevo diseño (la hicieron mucho más grande, de manera inexplicable), la consola se vió atrapada en medio de la encarnizada guerra entre Nintendo y Sega. Al igual que en Japón, Nintendo era la compañía a batir, dada la popularidad de NES en tierras yanquis. Allí tuvieron que vérselas de nuevo con los contratos de exclusivad de Nintendo, pero dado el poco éxito de la TG-16, pocos third parties se arriesgaron a desafiar a Nintendo. En un cruel giro del destino, Hudson se vió incapaz de lanzar sus mejores juegos en EE.UU. dado que ya los habían producido anteriormente para NES. NEC gastó ingentes verdaderas fortunas en marketing para intentar mantener viva a la consola en el mercado norteamericano, pero ésta jamás llegó a alcanzar, ni por asomo, el impacto que tuvo en Japón.

Curiosamente, PC Engine sí llegó a disfrutar de cierta popularidad en Europa, especialmente en Francia y Reino Unido. Los españolitos que comprábamos revistas de importación descubrimos maravillas como *PC Kid 2* gracias a las reviews de revistas como *Computer & Video Games*, o Consoles +. En España la consola fue distribuida por Compudid S.L. y sus juegos, analizados desde las páginas de *Hobby Consolas*.



A pesar de no gozar en nuestro país de la popularidad de las máquinas de Nintendo y Sega, la PC Engine dejaría huella en buen número de jugadores. Para la historia quedó la célebre, aunque no carente de cierta tristeza, liquidación de consolas y juegos en El Corte Inglés, con joyas del calibre de R-Type al ridículo precio de 95 pesetas. ¡Quien lo pillara ahora!





Cinco Esenciales PC Engine

SOLDIER BLADE



Si por algo destacó PC Engine fue por su amplio y soberbio catálogo de matamarcianos, y éste estaba entre los mejores. Aunque se comercializó relativamente tarde dentro del ciclo de vida de la consola, ofrecía un desarrollo frenético, sprites gigantescos y una dificultad digna de una coin-op amañada. Las anteriores entregas de la saga *Soldier* – incluyendo *Super Star Soldier* y *Final Soldier* – también eran estupendas, al igual que su precuela espiritual, *Gunhed*.

STREET FIGHTER II DASH



Decían que no sería posible, pero Capcom lo logró. Este extraordinario port de la recreativa de lucha más famosa de la historia no tenía nada que envidiar a las versiones de SNES y Mega Drive. Condensada en un enorme (y algo gordito) HuCard de 20-Megabit, el *SFII* de PC Engine tenía en el pad de seis botones (comercializado para la ocasión) el compañero perfecto para revivir en casa algunos de los combates más memorables de la historia de los videojuegos. Un port colosal.

BOMBERMAN '94



Bomberman también cosechó un gran éxito en otras plataformas, como SNES o Saturn, pero su auténtico hogar fue sin duda PC Engine – lo cual no deja de ser irónico, teniendo en cuenta que la única forma de poder acceder al multijugador era a través del multitap (la consola sólo tenía salida para un mando). Eso no detuvo a la creación más famosa de Hudson Soft, que tuvo en la tercera entrega su mejor aparición en PC-E. Hoy en día es bastante fácil y barato de localizar.

GALAGA '88



Este añejo shooter de Namco puede resultar una elección algo extraña, teniendo en cuenta el rico catálogo de matamarcianos de PC Engine, pero a veces en los conceptos más sencillos radica la verdadera genialidad. Sus simplones gráficos ocultaban una mecánica tremendamente divertida y un control impecable. Namco sería uno de los principales third parties en apoyar a NEC y su consola a lo largo de todo su ciclo de vida. Ahí está ese *Splatterhouse*, soberbio.

R-TYPE



Muchos amantes de la PC Engine citan a este mítico shooter como la pieza de software que les convenció para adquirir la consola. Considerado por muchos como el mejor port doméstico jamás realizado de la placa de Irem, *R-Type* tuvo que dividirse en dos HuCards (al contrario que la posterior versión CD o la entrega para la TG-16 occidental, que incluían todos los niveles), pero a pesar de esta limitación, es un clásico indispensable. Nos impresionó en su momento, y continúa haciéndolo.



» El pad de PC Engine era tan mono y funcional como la consola. Daba gloria tocarlo.



PC Engine CD-Rom²

NEC llevó los juegos en CD a las masas



Durante su asociación, NEC y Hudson buscaron activamente la innovación en sus productos. El poderío gráfico de PC Engine daba buena prueba de ello, pero sin duda su logro más impresionante fue incorporar la capacidad del CD-ROM a los videojuegos. El PC Engine CD-ROM² se comercializó en abril de 1988, y supuso el debut de los discos compactos como soporte para videojuegos, al menos en lo que se refiere al negocio de las consolas.

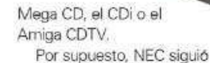
Como suele suceder en todas las piezas de tecnología que se adelantan a su tiempo, el periférico no gozó de un éxito inmediato. Sus insignificantes 64K de DRAM hicieron que las únicas mejoras palpables fueran la incorporación de secuencias de estilo anime y audio de calidad CD. Eso sí, el diseño de la unidad no podía ser más resultón. Tanto la unidad CD como la PC-E se conectaban a la Inferface Unit, dando al conjunto el aspecto de un maletín, con tapa y asa para transporte incluidos.

La llave para liberar el auténtico potencial del formato llegaría con las System Cards. Con el mismo formato que los Hu-Card, se acoplaban a la entrada de tarjetas/juegos de la PC-E, aumentando la RAM del sistema. Se comercializaron, sucesivamente, cinco System Cards en Japón, cada vez más potentes. El punto de inflexión fue la aparición de la Super System Card 3.0, que abrió las puertas a una nueva oleada de software en CD absolutamente alucinante con el que por fin se pudo exprimir todas las posibilidades del nuevo formato. A ella le seguiría la Arcade Card, que permitió disfrutar en PC-E de réplicas de los arcades de lucha de SNK, como *Fatal Fury 2* y *Art Of Fighting* – todo un logro teniendo en cuenta el abismo que existía, a nivel tecnológico, entre PC Engine y Neo Geo.



» Este combo PC-E/unidad CD-ROM era irresistible.

En 1991 NEC fusionó ambas piezas de hardware para crear la PC Engine Duo, un sistema "todo en uno" que permitía jugar tanto con las Hu-Card como con los CD-ROM, sin tener que recurrir a las System Cards (aunque la Arcade Card – lanzada posteriormente a la Duo – siguió siendo necesaria para disfrutar de algunos títulos). Al crear una pieza de hardware que unificaba los dos formatos, NEC pudo ponerse por delante de Sega y su combo Mega Drive/Mega CD, los cuales seguían vendiéndose por separado a un precio exorbitante. Con esta maniobra NEC logró convencer al público, que hasta ese momento era poco receptivo ante el formato CD-ROM, tras ser testigos de las mediocres experiencias que ofrecían máquinas como el mencionado Mega CD, el CDi o el Amiga CDTV.



Por supuesto, NEC siguió lanzando al mercado revisiones de la máquina, como Duo-R y Duo-RX, esta última acompañada de un pad de seis botones cuyo diseño sería reciclado posteriormente para acompañar a la fallida PC-FX. La Duo acabó cruzando el Pacífico, y aterrizaría en el mercado norteamericano con el nombre de TurboDuo. NEC y Hudson fundaron Turbo Technologies Inc. (TTI) para supervisar sus operaciones en EE.UU., pero ya era demasiado tarde. Para cuando TurboDuo llegó a las tiendas yanquis, la rivalidad entre Sega y Nintendo llegaba a su cénit, y el nuevo contendiente no logró captar la atención de un público que ya había tomado partido entre Mario o Sonic. De poco sirvió aquella grotesca campaña publicitaria, protagonizada por un bigotudo tipo llamado Johnny Turbo, en lucha contra una malvada corporación llamada "Feka". TurboDuo – y TTI – acabaron mordiendo el polvo, desapareciendo ambas del mercado norteamericano.

Antes de la aparición de las consolas de 32-bit, la percepción del público ante los juegos en CD-ROM no era muy buena. La inexperiencia de los desarrolladores dió como fruto, salvo contadas y honrosas excepciones, juegos bastante sosos que desaprovecharon la enorme capacidad del almacenamiento del CD-ROM, con una malsana fijación por el FMV. Mientras que los primeros juegos para PC Engine CD-ROM², de finales de los 80, no aportaban (a nivel jugable) gran cosa en comparación a lo que podía ofrecerse desde una Hu-Card,



Maestros de PC Engine
Naxat Soft

■ Naxat firmó unos cuantos títulos para PC Engine, bastante populares en el mercado japonés, principalmente enfocados hacia los shooters y los deportes. Aunque, sin lugar a dudas, su creación más redonda fue *Dragon's Fury* (también conocido como *Devil's Crush*), que debutó en PC Engine y TurboGrafx-16 antes de ser adaptado a Mega Drive. Naxat daría posteriormente el salto a Super Nintendo y 3DO. Sus últimos lanzamientos, antes de desaparecer, consistirieron en reediciones para Virtual Console de sus juegos de TurboGrafx-16, bajo la marca Kaga Create.



el formato Super CD-ROM trajo avances considerables. Por primera vez se le dió un buen uso al medio para ofrecer no sólo secuencias de animación, si no una música increíble, diálogos digitalizados, y lo más importante: juegos mucho más grandes.

Títulos como *Dracula X: Rondo of Blood, Gate of Thunder, Ys Book I & II* y *Spriggan* se convertirían en clásicos, cimentando la reputación de la PC Engine. En lugar de utilizar el espacio extra para aburrirnos con secuencias FMV poco interactivas, los juegos de Super CD-ROM ofrecían toneladas de diversión. El legendario *Dracula X* de Konami no sólo ofrecía una banda sonora memorable, sus niveles (que incluían diversas rutas) no habrían sido posibles en el formato HuCard.

NEC y Hudson alcanzaron la gloria, pero dieron un desastroso salto hacia la siguiente generación. Su nueva consola, PC-FX, no pudo hacer frente a la evolucion poligonal que representaban máquinas como Saturn, PlayStation y Nintendo 64, y cayó en el error de poner todas las manzanas en el cesto del FMV. Hay que admitir que pocas consolas de aquella época desplegaban un FMV tan alucinante como PC-FX, como lo demuestran títulos como *Battle Heat*, pero su capacidad para mostrar 3D era ridícula, en comparación con sus competidoras de 32-bit. Sólo llegaron a comercializarse 62 juegos para PC-FX, que acabaría desapareciendo de las tiendas en 1998, tras vender 100,000 míseras unidades.

NEC dió un salto desastroso hacia la siguiente generación

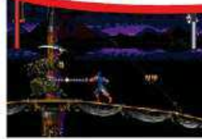


[CD-Rom^2] *Kaizo Chojin Schbibin Man 3* es otro clásico a reivindicar.



[CD-Rom^2] *Dracula X* sigue levantando pasiones entre los fans de la saga *Castlevania*.

Cinco Esenciales PC Engine CD-ROM^2



DRACULA X: RONDO OF BLOOD

■ *Dracula X* jamás vió la luz en Occidente hasta que Konami lo incluyó, a modo de extra desbloqueable, en el *Dracula X Chronicles* de PSP. El original de PC Engine CD alcanza precios de escándalo en el mercado coleccionista, y no es para menos: su épica banda sonora y una irresistible mecánica Old School lo convirtieron en una pieza muy codiciada entre fans de la saga.



SEIREI SENSHI SPRIGGAN

■ Producido por los expertos en shooters Compile (*Aleste*), *Seirei Senshi Spriggan* es un matamarcianos de scroll vertical con un cóctel demoledor de buena música, jefazos impresionantes y una jugabilidad irresistible. En la línea de los titanes de Compile, vaya. Al igual que otras joyas del catálogo de PC Engine CD, hoy en día alcanza precios de aúpa en eBay y similares.



YS BOOK I & II

■ La ambición de NEC por competir con Nintendo y Sega exigía cubrir todos los géneros, incluyendo los RPG, que desataban pasiones entre los japoneses. *Ys Book I & II* fue uno de los pocos lanzamientos nipones de este género que logró llegar a EE.UU. donde cosechó todo tipo de alabanzas. Encima se regaló junto a la consola, en un jugoso pack junto a *Gate of Thunder* y los primeros *Bonk*.



LORDS OF THUNDER

■ Secuela espitirual de *Gate Of Thunder*, este impresionante shooter con scroll horizontal nos dejó a todos boquiabiertos por su desfile de jefazos y una metalera banda sonora con guitarreos imposibles, que sigue emocionando dos décadas después. Si quieres comprobar el poderío de la consola de NEC, sólo tienes que echarle un vistazo a esta joyaza, posteriormente adaptada a Mega CD.



FATAL FURY SPECIAL

■ Aunque la PC Engine Arcade Card no tuvo el apoyo que merecía, su potencial quedó demostrado en unas cuantas conversiones de conocidos arcades de lucha de SNK. *Fatal Fury Special* fue, posiblemente, la adaptación más impresionante de todas, y demostró cómo se podía exprimir un hardware, ya veterano, hasta lograr resultados que no tenían nada que envidiar a máquinas más potentes.

PC Engine GT

Toda la potencia de PC Engine en la palma de tu mano

Al hablar de PC Engine y su linaje, es inevitable otorgarle un lugar especial a la GT. A principios de los 90 no había nada parecido, ni en prestaciones... ni en precio. Costaba un riñón en comparación a sus rivales, pero el desembolso merecía la pena, teniendo en cuenta que lo que teníamos en las manos era una PC-E portátil. No sólo encerraba en las tripas la misma tecnología que la consola de sobremesa de NEC: utilizaba sus mismos juegos, las célebres tarjetas HuCard.

La GT supuso una auténtica revelación en unos tiempos en los que las portátiles aún estaban dando sus primeros pasos. Aunque la Game Gear era capaz de utilizar los cartuchos de Master System a través de un adaptador, la consola de 8-bit de Sega jamás alcanzó la calidad gráfica y sonora de la PC-E. Además, las HuCard resultaron ser el formato perfecto para una portátil: podías llevar en el bolsillo una colección de juegos gracias a sus reducidas dimensiones, similares a las de una tarjeta de crédito. Incluso la Game Boy, reconocida como el sistema más portátil de todos (era la que menos pilas chupaba, con mucha diferencia) tenía unos cartuchos mucho más abultados.



Sus potentes tripas no eran la única ventaja de GT frente a sus rivales: también contaba con la mejor pantalla LCD de todas, para hacer justicia a sus estupendos gráficos. Las pantallas de sus competidoras a color, Lynx y Game Gear, desplegaban ingentes cantidades de blur. El display de GT pueda resultar algo primitivo en comparación a lo que tenemos hoy en día en las consolas portátiles o los móviles, pero en 1990 no había nada parecido. Ofrecía un colorido y un contraste impresionantes, con mínimas dosis de blur, algo esencial para una máquina con un catálogo repleto de estupendos matamarcianos.



Al igual que Game Gear, era posible acoplarle a la GT un sintonizador de TV, convirtiéndola en un televisor portátil a todo color. Este periférico incluía además una entrada RCA de audio y vídeo, lo que significa que podíamos convertirla en un pequeño monitor. El gran defecto de la GT, al igual que sucedía con el resto de portátiles con pantalla a color, era el excesivo consumo de batería.

Seis pilas AA apenas bastaban para alimentar la consola tres horas. Un auténtico derroche en comparación con la Game Boy, capaz de funcionar 15 horas con sólo cuatro pilas. Otro problema añadido eran los condensadores defectuosos, un transtorno común a principios de los 90. Las GT llevaban en las tripas condensadores que se fundían con bastante regularidad. Como resultado de

Maestros de PC Engine
Red Company

■ Padres de Bonk (conocido como PC-Genjin en Japón y BC-Kid en Europa), el cavernícola cabezón que ejerció de mascota para PC Engine, la japonesa Red explotó con tanta gracia como talento el hardware de NEC. Tras desarrollar muchos de los *Sakura Wars* para Sega, la compañía sigue activa y publicando nuevos videojuegos, aunque bajo el nombre de Red Entertainment. Entre los más recientes están los RPG tácticos de la saga *Agarest*, que han visto la luz tanto en Xbox 360 como en PlayStation 3.



Cinco Esenciales PC Engine GT

» Prepárate para hipotecar tu casa si quieres comprar una LT.



BONK'S ADVENTURE

La mascota de NEC no gozó de la misma popularidad que Sonic y Mario, pero sus juegos derrochaban colorido y humor. Aunque sus dos secuelas para HuCard eran mucho más bonitas, el original – conocido como *PC Kid* en Japón – es un clásico que nadie debería perderse. Eso sí, apuntad siempre a las versiones japonesas. Los americanos censuraron al Bonk enamorado en las dos secuelas.



JACKIE CHAN

Debido a su pequeña pantalla, la GT se disfrutaba más cuanto mayor fuera el tamaño de los sprites de los juegos. *Jackie Chan* cumplía ese requisito; los personajes eran enormes, empezando por el propio Chan. Al compararlo con la versión NES, uno puede apreciar, de una manera bastante clara, el enorme abismo gráfico que había entre las dos plataformas. Sobre todo en lo referente al colorido.



OUTRUN

Aunque parezca difícil de creer, esta adaptación de NEC Avenue le sacó los colores a la versión que la propia Sega firmó para Mega Drive. Con una música deliciosa, logró exprimir a tope la PC-E para recrear de forma magistral la sensación de velocidad de la recreativa original. Otro clásico de AM#2, – *Power Drift* – también llegaría a la consola de NEC. Es otra HuCard que no deberías perderos bajo ningún concepto.



SPLATTERHOUSE

Namco combinó a la perfección horror y mamporros en este clásico recreativo, impecablemente adaptado a PC Engine. Aunque se pueden encontrar algunas diferencias gráficas, si ponemos esta adaptación junto a la placa original, todo lo demás es idéntico, incluyendo su inolvidable música. Además, sus sprites gordotes son ideales para las dimensiones de la GT.



SPACE HARRIER

Al igual que hiciera con la versión PC-E de *OutRun*, NEC Avenue obró un milagro al recrear este clásico de Yu Suzuki en un hardware muy inferior a la placa recreativa original, superando al port de Master System en todos los niveles. Tanto *OutRun* como *Space Harrier* tienen un precio bastante asequible dentro del mercado de segunda mano. Son dos clásicos que no deberían faltar en ninguna colección.

» [PC Engine] Los coloridos sprites de *Fantasy Zone* son perfectos para la pantalla de la GT.



esto, muchas de las máquinas que se pueden encontrar actualmente en el mercado de 2ª mano tienen un sonido mediocre, o directamente están mudas. Puede remediarse abriendo la consola y cambiando los condensadores, aunque es una tarea que es mejor dejar en manos de expertos, o algún colega con un grado FP en electrónica.

Aunque la pantalla de la GT era estupenda, sin comparación con el resto de portátiles de la época, su tamaño era bastante reducido, lo que suponía un problema a la hora de leer los textos en algunos juegos, especialmente en los RPG. También implicaba que había que tener una vista de águila para distinguir los proyectiles enemigos en determinados shooters. Dependiendo de la calidad de tu visión, algúnos géneros son más recomendables que otros. Si eres un poco miope o ya has pasado de los 40, mejor apostar por los plataformas y dejar los matamarcianos y los RPG para cuando puedas comprarte unas bifocales.

A pesar de su diseño resultón, la calidad y variedad del software, y su poderío gráfico, la GT estuvo lejos de ser un éxito comercial. Pero eso no detuvo a NEC a la hora de lanzar al mercado una portátil aún más extravagante, la mítica PC Engine LT, una revisión con un diseño tipo laptop y una pantalla LCD de cuatro pulgadas. Realmente no podría definirse como una portátil, porque necesitaba conectarse a una fuente de corriente para funcionar. Quizás por eso, y por su altísimo precio, NEC produjo un número muy bajo de unidades de la LT, lo que la convirtió, con el paso de los años, en el Santo Grial del coleccionista de PC Engine (y de cualquier fan del retro en general). Las pocas que llegan a aparecer en eBay lo hacen bajo precios astronómicos.

» [PC Engine] *Atomic Robo Kid* es otro pequeño clásico a disfrutar dentro del catálogo de PC-E.

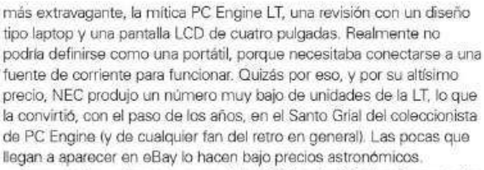


» [PC Engine] La máquina recibió bastante apoyo de los desarrolladores japoneses, como Taito.





» Este señor con bigote intentó vendernos las virtudes de la GT y su sintonizador de TV.



Aunque fue un fracaso comercial, la PC Engine GT firmó una página gloriosa en la historia de los videojuegos. Mientras que Nintendo, Atari y Sega buscaron crear máquinas ante todo asequibles, NEC apostó por crear la portátil más potente de todas. Aquello fue como si Sony nos sorprendiera dentro de un par de años con una PS4 portátil. Los jugadores de la época jamás habían tenido entre las manos algo parecido. La siguiente década estaría dominada por portátiles tecnológicamente más modestas, como Game Boy Color, Neo Geo Pocket y WonderSwan. Hasta la llegada en 2004 de PSP, con la que Sony emuló el espíritu de la GT, ofreciendo una experiencia de juego que estaba sólo a un paso por debajo de la PlayStation 2.

Nuestra gratitud a Aaron Nanto, por proporcionarnos fotos exclusivas del hardware para este reportaje.

» La GT tuvo un sorprendente papel en la película *Enemigo Público*.





PANTALLA FINAL



RESIDENT EVIL GAIDEN

» Capcom detuvo sus planes iniciales de llevar a Game Boy una conversión fiel del clásico de PlayStation, para acabar lanzando en 2001 Resident Evil Gaiden. Tras pasar un tiempo de calidad junto a un montón de zombis, Barry Burton y Leon S. Kennedy se embarcan en un submarino, acompañados de Lucía, una moza a la que liberaron de las garras de Umbrella. Es hora de charlar en cubierta...



01

» Mientras Barry desciende por la escalerilla, Leon sacude su cabeza y suspira, deseando que en su próxima aventura no vuelva a tener que cargar con el pesado del barbas, el personaje más pocho de la franquicia Resident Evil.



02

» Cómo no, el barco espera paciéntemente a que el trío descienda para hundirse cual Titanic de marca blanca. Podía haberlo hecho mientras Barry aún permanecía en la cubierta, y todos habríamos salido ganando.



03

» Lucía intenta exprimir al máximo su aparición en un Resident Evil (espera, como mucho, aparecer en algún remoto Quiz Game de Capcom para el mercado taiwanés), y se pone a charlar. Total, sólo hay un barco naufragando a unos metros.



04

» Libre del parásito que le había inoculado Umbrella, las habilidades curativas de Lucía y la capacidad para percibir la presencia de otros mutantes han desaparecido. Tampoco las echará de menos. Lleva una caja de tiritas y el sobón de Barry parece ser el único peligro en un radio de 50 millas náuticas.



05

» ¡Pero cuidado! Leon tiene un corte en el cuello, y de él rezuma un espeso líquido verde. A menos de que sea el resto del apasionado chupetón de un zombi, todo parece indicar que bajo el mítico flequillo de Kennedy se oculta otra de las mutaciones de Umbrella. Ríete tu de los cliffhanger de Juego de Tronos.